# S.T.A.L.K.E.R.

## DESKOVÁ HRA

# PRAVIDLA

# OBSAH


**Herní svět S.T.A.L.K.E.R. ..... 2**
**Poděkování ..... 3**
**Herní komponenty ..... 4**
**Desková hra S.T.A.L.K.E.R. ..... 6**
**Začátek kampaně ..... 7**
**Průzkum Zóny v pořadači kampaně ..... 8**
**Příprava mise v Průvodci misemi ..... 10**
**Mapa mise ..... 12**
Díly mapy a pole ..... 12
Dosah ..... 14
Viditelnost ..... 15
Karty prostředí ..... 16
Žetony na mapě mise ..... 17
**Průběh mise ..... 18**
Fáze události ..... 18
Fáze hráčů ..... 19
Tahy ..... 19
Akce ..... 19
Základní akce ..... 20
Radiace ..... 22
Hluk ..... 22
PDA a výbava ..... 23
Stalkerův útok ..... 27
Zranění nepřátel ..... 28
Žetony stavu ..... 29
Fáze nepřátel a Zóny ..... 30
Aktivace nepřátel ..... 30
Nepřátelé ..... 31
Pravidla pohybu nepřátel ..... 32
Nepřátelský útok ..... 33
Působení radiace a snížení dávky radiace ..... 35
Odhození žetonů ..... 35
Snížení úrovně hluku ..... 35
Účinky s časováním na konci kola ..... 35
Anomálie ..... 36
Varianta pro sólového stalkera ..... 38
Ztracená území ..... 39
**Srovnávací přehled bytostí ..... 40**
**Přehled symbolů ..... 41**
**Přehled kartonových figurek ..... 42**
**Rejstřík ..... 43**
**Krátký přehled pravidel ..... 44**


# HERNÍ SVĚT S.T.A.L.K.E.R.

S.T.A.L.K.E.R. se odehrává ve světě podobném tomu našemu, ve kterém došlo k několika dodatečným událostem, které změnily běh jeho dějin. Jednotlivé partie prozkoumávají alternativní verzi uzavřené zóny Černobylské jaderné elektrárny plné anomálií, relikvií, mutantů a ponurých tajemství.

Uzavřená zóna Černobylské elektrárny, zkráceně Zóna, vznikla v roce 1986 po nehodě v místní jaderné elektrárně, v jejímž důsledku byla celá oblast vystavena radioaktivnímu záření a stala se takřka neobyvatelnou. Krátce poté byla přeměněna ve zkušební prostor používaný pro účely nejrůznějších tajných experimentů, které však na počátku 21. století vyvrcholily druhou nehodou. Proto se teď po jejím území potulují zmutované subjekty někdejších pokusů a je doslova posetá nejrůznějšími anomáliemi – místy, kde přestávají platit běžné fyzikální zákony. Proměněná Zóna přitahuje rozmanité druhy lidí: od vědců usilujících o odhalení jejích tajemství přes zanícené následovníky Monolitu – řádu bojovníků s vymytými mozky, kteří Zónu údajně „střeží" před vnějšími vlivy – až po znepřátelené frakce Povinnost a Svoboda s vlastními názory nejen na samotnou Zónu, ale také na její budoucnost. Kromě nich se v Zóně objevují také obyčejní obchodníci nebo bandité, kteří se v této nebezpečné lokalitě snaží přijít k výdělku.

Vy, hráči, se ujmete rolí stalkerů: průzkumníků, lovců lidí a dobrodruhů pohybujících se v oblasti Zóny. Většina jich sem přišla s vidinou snadno získaných peněz a v honbě za podivuhodnými artefakty – obyčejnými předměty, které díky působení anomálií získaly různé schopnosti. Motivace dalších je mnohem osobnějšího rázu. Přišli, aby tu našli zázračný lék pro své milované, nebo jen ukázali sobě i okolnímu světu, že dokážou přežít všechno, co jim Zóna postaví do cesty.

Uzavřená zóna Černobylské elektrárny je svérázným mikrokosmem plným nepřátelství i života. Odvážíte-li se překročit její hranice, buďte nanejvýš opatrní!

# PODĚKOVÁNÍ

*Věnováno památce Łukasze Orwata, toho nejlepšího z nás. Snad se někdy opět setkáme.*

**Autor:** Paweł Samborski
**Námět:** série PC her S.T.A.L.K.E.R. od GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.
**Návrh hry:** Paweł Samborski
**Testování a vývoj:** Michał Oracz, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński
**Interní testování:** Ernest Kiedrowicz, Łukasz Krawiec, Piotr Krejner, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński
**Dodatečné testování:** Ernest Kiedrowicz, Łukasz Krawiec, Wojciech Zieliński
**Pravidla a Průvodce hrou:** Konrad Sulżycki, Paulina Włodarczyk
**Návrh příběhů:** Marcin Mortka, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz
**Autoři příběhů:** Marcin Mortka, Maciej Głowacki, Michał Gołkowski
**Redakce:** Matt Click, Daniel Morley
**Korektury:** Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk
**Kreativní vedení:** Patryk Jędraszek, Adrian Radziun
**Grafika:** Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Karolina Łaski-Getka, Katarzyna Litka, Michał Stachowiak
**Ilustrace:** Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak
**Autorky postav:** Ewa Labak, Agnieszka Szade
**3D modely:** Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki
**Sazba:** Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Kinga Janik
**Produkce:** Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz
**Tým GSC Game World:** Jevgen Grygorovič, Marija Grygorovič, Agostino Simonetta, Nikita Zacharčenko, Zachar Bocharov, Olga Ryžko, Vlad Novikov, Lina Volochova, Maxim Tkačenko
**Duchovní podpora:** Adrian Komarski, Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais
**Zvláštní poděkování:** Paul Grogan, Peter Groome, Justyna a Marcin Olejarz, Dominik Ilski, Jakub Jasiński, Jacob Markson, Grzegorz Stroczyński, Weronika Sobota, Łukasz Cabak, Richard D. Breault, Franciszek Stępniewski-Janowski, Emily Markson, Szymon Kulka, Jeffrey Campbell, Ashley Justyne Hightower, Diego García González, Felipe Pérez Palencia, Krzysztof Piechnik, John Garcia, Alain Concepción Romero, Kuba Błachut, Przemysław Wójcik, Karolina Stefaniak, Szymon Sobota, Michal Plata, Rigo Garcia, Dennis Lukasiewicz, Grzegorz Cichoszewski z týmu 7siekier, Jacek „Crom“ Kowalski, Wojciech Liwanowski. A naše díky samozřejmě patří i všem těm, kdo nás podporovali při vytváření a vývoji této hry!

**ČESKÉ VYDÁNÍ:**
Albi Česká republika a. s., www.albi.cz, info@albi.cz
Fox in the Box s. r. o., www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz
**Překlad:** Petr Šťastný, Filip Ženíšek
**Redakce:** Petr Klasna, Miroslav Štrobl, Tomáš Benda, Jan Cízner, David Rozsíval, Marek Vejborný
**Korektury:** Eliška Pospíšilová
**Grafické úpravy a sazba:** David Hanáček, Karolina Hanáčková, Jiří Trojánek

S.T.A.L.K.E.R. A GSC GAME WORLD JSOU REGISTROVANÝMI OCHRANNÝMI ZNÁMKAMI. VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA

# HERNÍ KOMPONENTY

* Obsah krabiček misí se nachází v Knize setkání na stranách 4 a 5 (z druhé strany Průvodce misemi).

** Výčet herních komponent používaných při Přežití v Zóně (PVZ) uvádí Příručka PVZ.

1 sešit pravidel

1 Průvodce misemi/Kniha setkání

1 Průvodce hrou

40 kuponů

4 mapy Zóny se samolepkami

## KARTY

### Běžné karty

27 karet zbraní

11 karet anomálií

12 červených karet aktivace nepřátel (vysoká úroveň hluku)

10 žlutých karet aktivace nepřátel (nízká úroveň hluku)

16 karet kontaktů

3 karty ovládání

21 karet ztraceného území

### Malé karty

38 karet předmětů

26 karet artefaktů

33 karet doplňkové výstroje a výzbroje

26 karet ochranných oděvů

20 karet zranění nepřítele

### Velké karty

12 karet postav

18 karet náhodných událostí

5 přehledových karet

17 karet nepřátel

Pokud vám chybí komponenta nebo máte nějakou poškozenou, napište nám na info@albi.cz a my vám rádi zašleme novou.

## ŽETONY

24 žetonů neznámých nepřátel

31 žetonů kořisti

4 žetony nepřátelského týmu

5 žetonů artefaktu

54 kartonových figurek nepřátel

20 kartonových figurek anomálií

1 žeton vedoucího stalkera

10 žetonů potlačení

10 žetonů zranitelnosti

4 žetony soustředění

16 žetonů šroubů

4 žetony špatné viditelnosti

4 žetony hluku

8 žetonů tahu

4 žetony VYLEPŠENÉ/POKROČILÉ schránky

8 žetonů vážného zranění

1 žeton mrtvoly pseudoobra

1 žeton psího společníka

9 žetonů BZ nepřátel

2 žetony pasti

2 žetony vstupu

## MINIATURY

4 miniatury stalkerů

1 miniatura psího společníka

## PLAST

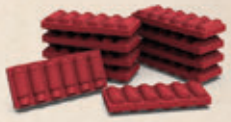
6 kostek stalkerů

6 kostek výbavy

1 kostka anomálie

10 zásobníků do pistole

10 zásobníků do pušky



10 zásobníků do brokovnice

36 univerzálních ukazatelů/ukazatelů střeliva

4 ukazatele BZ stalkerů

13 překryvných dílků anomálií

4 barevné kroužky

24 malých a 3 velké podstavce kartonových figurek

6 sad plastových nýtků

## OSTATNÍ

4 hráčské desky (PDA)

4 Geigerovy počítače

2 překryvné dílky tahu pro variantu sólového stalkera

15 dílů mapy

3 díly ztraceného území

6 krabiček misí*

1 pořadač kampaně s 1 organizérem s pouzdry na karty a 2 rozdělovači

1 skrýš (uzavíratelné plastové pouzdro)

herní komponenty pro Přežití v Zóně**

1 páska se samolepkami šipek

# DESKOVÁ HRA S.T.A.L.K.E.R.

Desková hra S.T.A.L.K.E.R. je plně kooperativní příběhová hra určená 1–4 hráčům, založená na postupném prozkoumávání mapy. V průběhu kampaně hráči opakují dvě oddělené části hry: Průzkum Zóny a Mise.

**Průzkum Zóny** – Před každou misí dostanete příležitost prozkoumat Zónu, setkat se s novými lidmi a probrat se svými věcmi, abyste byli co nejlépe připraveni.

Hlavními herními komponentami, které budete při průzkumu Zóny potřebovat, jsou pořadač kampaně, skrýš a mapa Zóny.

Pořadač kampaně obsahuje nejen veškerá pravidla průzkumu Zóny, ale i všechny vaše kontakty. Své osobní věci máte bezpečně uložené ve skrýši.

Na mapě Zóny najdete místa, která v průběhu kampaně můžete navštívit, a budete na ni přidávat samolepky představující další prozkoumatelné lokality.

**Mise** – Hlavní část hry nastává ve chvíli, kdy vaši stalkeři vyrazí na misi. Tehdy budou bojovat s nepřáteli, potýkat se s nebezpečnými anomáliemi, sbírat kořist v podobě cenných předmětů a především usilovat o splnění stanoveného cíle mise.

Misi musíte nejprve připravit podle pokynů uvedených v Průvodci misemi, kde kromě rámcových informací o úkolech, které vás čekají, najdete i návod na přípravu mapy příslušné mise a rozmístění potřebných herních komponent.

Každá mise má svou unikátní mapu složenou z jednotlivých dílů. Tyto díly jsou rozděleny na pole, po nichž se pohybují stalkeři i nepřátelé. Karty prostředí vyložené na mapě představují různá zajímavá místa a kartonové figurky umístěné na průhledných překryvných dílcích znázorňují oblasti s anomáliemi ovlivňujícími realitu. Někdy se dokonce stane, že nepřátelé nebudou bojovat jen s vámi, ale v různých týmech také proti sobě navzájem. Zóna je koneckonců živoucím organismem.

K vítězství vám pomůže výbava, umístěná na vašem věrném a spolehlivém PDA – osobním digitálním asistentovi, což je vzletné označení pro hráčskou desku. Ve středu této desky se nachází zvolený stalker, jehož výbava je rozložena na několika polích představujících stalkerovy kapsy, batoh, používané artefakty, ochranný oděv, který má právě na sobě, a zbraň, kterou drží v ruce.

Každá mise se skládá z několika herních kol. V jejich průběhu jsou vyhodnoceny události, které mění stávající situaci a dochází v nich k aktivaci stalkerů a nepřátel. Budete se plížit, utíkat, sbírat kořist a bojovat. To vše, abyste splnili cíl své mise.

Na rozličných herních komponentách najdete akce, které má váš stalker k dispozici: od základních akcí na přehledové kartě přes akce poskytnuté výbavou až po karty prostředí, které umožňují interagovat s vaším okolím.

Podaří-li se vám splnit stanovený cíl, bude mise úspěšná. Postoupíte dále v kampani a objevíte nová místa uvnitř Zóny. Dávejte si ale dobrý pozor! Pokud zemře byť jen jeden stalker nebo vám dojde čas, mise skončí neúspěchem.

Desková hra S.T.A.L.K.E.R. je kromě kampaňové varianty hratelná i v podobě jednotlivých scénářů, využívajících systém Přežití v Zóně (PVZ). Všechny potřebné informace týkající se rozdílů mezi kampaní a systémem PVZ najdete v Příručce PVZ.

## STRUKTURA PRAVIDEL

Pravidla jsou rozdělena na tyto části:

1. **Začátek kampaně** – Obsahuje pokyny pro zahájení nové kampaně.
2. **Průzkum Zóny v pořadači kampaně** – Krátké shrnutí všech kroků provedených při Průzkumu Zóny.
3. **Příprava mise v Průvodci misemi** – Krátké shrnutí struktury Průvodce misemi doplněné příkladem přípravy mise.
4. **Mapa mise** – Podrobné vysvětlení pravidel spojených s mapou mise a dosahem.
5. **Průběh mise** – Podrobné vysvětlení průběhu herního kola a pravidel spojených s herními komponentami.
6. **Srovnávací přehled bytostí** – Přehledová tabulka zaměřená na rozdíly mezi jednotlivými bytostmi.
7. **Přehledy** – Seznamy všech identifikačních znaků kartonových figurek nepřátel a anomálií a všech symbolů použitých ve hře.

## ZLATÁ PRAVIDLA

Ve hře mohou vzniknout sporné situace. V takovém případě postupujte podle těchto instrukcí:

1. **Karty mají přednost před pravidly** – Kdykoli je text karty v rozporu s pravidly obsaženými v tomto sešitu, přednost má text karty.
2. **Omezené herní komponenty** – Počet všech herních komponent je omezen. Máte-li následkem účinku použít komponentu, která není dostupná, a není-li výslovně uvedeno, co máte v případě její nedostupnosti dělat, příslušnou část účinku jednoduše ignorujte. (Stalker například narazí na anomálii, díky níž ztratí 7 bodů zdraví (BZ) a utrpí . Všechny žetony jsou ale momentálně použité, dotyčný stalker proto pouze ztratí 7 BZ a neutrpí.)
3. **Bezcitná Zóna** – Stalkeři představují pro Zónu vetřelce a Zóna reaguje, jako by měla svou vlastní mysl a záměry. Kdykoli nastane sporná situace, rozhodněte ji v neprospěch hráčů.

## KAMPAŇ

Kampaní se rozumí série po sobě následujících misí odehraných jednou skupinou stalkerů. Každá kampaň vyžaduje novou mapu Zóny, na kterou budete zaznamenávat svůj postup, a také odlišnou skrýš. Dvě skupiny stalkerů se nemohou dělit o své osobní věci.

## POČET STALKERŮ

Některé herní účinky se mění v závislosti na počtu stalkerů, kteří se účastní dané mise. Doporučujeme vám, aby každý hráč ovládal 1 stalkera.

Chcete-li do skupiny v průběhu kampaně přidat nového stalkera (například protože se k vám připojil další hráč), jednoduše vyberte novou kartu stalkera. Výbavu mu ale budete muset poskytnout ze své stávající skrýše.

## PŘÍBĚHY

Všechny mise ve hře jsou součástí nějakého příběhu, fungují tedy jako spojovací prvky událostí daného příběhu a jejich výsledek ovlivní průběh kampaně. Každý příběh má své písmeno, které najdete v Průvodci misemi i na mapě Zóny, a proto vám bude jasné, že vyprávění z mise **A1** pokračuje v misi **A2**. Nemusíte však dokončit jeden příběh, abyste mohli začít jiný. Po ukončení všech příběhů základní hry si nezapomeňte uložit mapu Zóny a obsah své skrýše. Nadcházející příběhy, ať už odemčené v rámci cílů crowdfundingové kampaně, nebo obsažené v rozšířeních hry, budou vycházet z aktuálního stavu vaší kampaně.

# ZAČÁTEK KAMPANĚ

Chcete-li začít novou kampaň, proveďte následující kroky:

**1.** Naučte se hrát hru:

Pravidla jsou vysvětlena v těchto kapitolách:

- **Průzkum Zóny v pořadači kampaně** – Shrnutí informací o Průzkumu Zóny, které lze získat v pořadači kampaně.
- **Příprava mise v Průvodci misemi** – Shrnutí struktury Průvodce misemi a návod na přípravu mise.
- **Mapa mise** – Podrobné vysvětlení uspořádání mapy.
- **Průběh mise** – Podrobné vysvětlení průběhu herního kola a pravidel spojených s herními komponentami.

**2.** Přečtěte si Průvodce hrou:

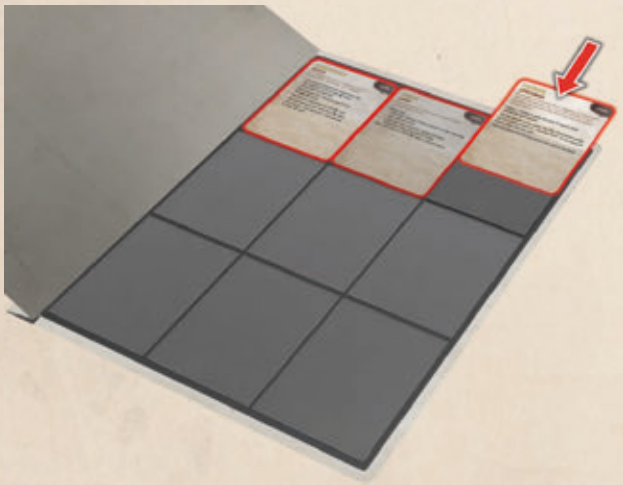
Zahrajte si krátký scénář obsažený v Průvodci hrou, který vám pomůže lépe porozumět průběhu hry.

**3.** Z krabice si vezměte pořadač kampaně, skrýš (uzavíratelné plastové pouzdro) a mapu Zóny.

Budete je používat při Průzkumu Zóny.

**4.** Připravte počáteční karty kontaktů:

V krabici vyhledejte karty kontaktů **C01** (Sidorovič), **C08** (Průvodce) a **C99** (Patron) a zasuňte je do pouzder organizéru v pořadači kampaně. Jejich konkrétní umístění nehraje žádnou roli.



**5.** Vezměte si stalkery:

Každý hráč si vybere 1 kartu stalkera a 1 miniaturu stalkera. Miniatury se nepojí s konkrétními kartami, jsou univerzální a hráči si mezi nimi mohou zvolit čistě podle vlastního uvážení.

Na výběr máte ze všech dostupných stalkerů, pro první partii však doporučujeme následující čtyři stalkery:

- Borsuka, zkušeného průzkumníka Zóny,
- Mamona, osamělého bojovníka,
- Milady, mazanou odstřelovačku,
- Veleta, všestranného rváče s velkou výdrží.

Vybraní stalkeři vám zůstanou po celou dobu trvání kampaně.

Každý hráč si poté zvolí barvu a vezme si následující herní komponenty v dané barvě:

- desku PDA,
- žeton hluku,
- plastový kroužek.

Plastový kroužek připevněte na miniaturu svého stalkera. Kartu stalkera umístěte doprostřed desky PDA a žeton hluku na pole v blízkosti kapes.

***Příklad:*** *Počáteční herní komponenty šedého stalkera.*

**6.** Získejte svou počáteční výbavu:

Ze zásoby si vezměte 5 000 ₸ bez ohledu na počet stalkerů ve vašem týmu a umístěte je do své skrýše. Jedná se o počáteční hotovost, kterou si rozdělí členové týmu a kterou budete moci utratit při Průzkumu Zóny v pořadači kampaně.

Každý stalker kromě toho začíná s kartou ochranného oděvu Kožená bunda – z balíčku ochranných oděvů vezměte tolik těchto karet, kolik odpovídá počtu stalkerů, a umístěte je do své skrýše.

**7.** Teď jste připraveni hrát!

Otevřete pořadač kampaně na první straně (Přesun Zónou) a postupujte podle pokynů, jež jsou na ní uvedeny, aby vaše kampaň mohla začít.

**Opakování kampaně**

Před začátkem své druhé (nebo jakékoli další) kampaně nezapomeňte resetovat všechny herní komponenty. Budete potřebovat novou mapu Zóny a do původního stavu musíte uvést i obsah všech krabiček misí. Výčet obsahu každé krabičky mise najdete v Knize setkání na str. **4–5**.

# PRŮZKUM ZÓNY V POŘADAČI KAMPANĚ

Před každou misí provedete Průzkum Zóny, při němž použijete pořadač kampaně a mapu Zóny. V této části hry budete prozkoumávat Zónu, využívat některé z kontaktů získaných v průběhu kampaně a spravovat svou výbavu.

Podrobné pokyny týkající se jednotlivých kroků Průzkumu Zóny naleznete v pořadači kampaně, který je v této fázi hlavní herní komponentou.

## Přehled Průzkumu Zóny

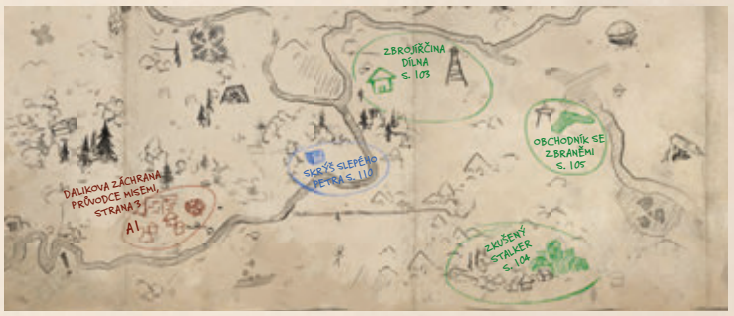
Při Průzkumu Zóny vyhodnoťte postupně a beze zbytku všechny následující kroky:

1. **Přesun Zónou** – Navštívíte lokality na mapě Zóny, přičemž jedna z nich se stane dějištěm vaší další mise. Výběr lokality s misí vám poskytne úvod do souvisejícího příběhu, nejedná se však o okamžitý začátek mise, která je s ní spojena.
2. **Kontakty** – Využijete kontakty, s nimiž jste se setkali během kampaně. Tito jedinci vám pomohou v průběhu misí a umožní vám nakupovat nebo prodávat výbavu.
3. **Předoperační příprava** – Provedete všechny nezbytné úkony potřebné pro přípravu stalkerů na nadcházející misi. Po přesměrování do Průvodce misemi pak připravíte samotnou misi.
4. **Pooperační úklid** – Tento krok obsahuje pokyny pro úklid stolu po ukončení mise.

## PŘESUN ZÓNOU

Zóna je nesmírně rozlehlá a nabízí mnoho různých příležitostí. Je jen na vás, kterou z jejích lokalit navštívíte. Na začátku jsou vaše možnosti omezené, s každou další misí však na svou mapu Zóny přidáte samolepky s novými zajímavými místy. V rámci každého Přesunu Zónou musíte navštívit 1 lokalitu s misí a smíte navštívit nejvýše 1 lokalitu s novým kontaktem nebo skrýší.

**Na mapě Zóny se nacházejí tři druhy lokalit:**


ZBROJÍŘČINA DÍLNA S. 105
OBCHODNÍK SE ZBRANĚMI S. 105
SKRÝŠ SLEPÉHO PETRA S. 110
DÁLKOVÁ ZÁCHRANA PRŮVODCE MISEMI, STRANA 3
A1
ZKUŠENÝ STALKER S. 104

**Nové kontakty** – Zelené lokality představují nové kontakty, s nimiž se můžete v Zóně setkat. Nabízejí většinou obchod nebo různé služby. Volbou tohoto místa obvykle získáte novou kartu kontaktu. Rozhodnete-li se navštívit zelenou lokalitu, přečtěte si příslušné setkání, které najdete v Knize setkání (z druhé strany Průvodce misemi).

**Skrýše** – Modré lokality představují dobře ukryté zásoby jiných stalkerů, v nichž může být i těžko dostupná výbava. Volbou tohoto místa obvykle dostanete příležitost k získání výbavy, ale občas vás to bude něco stát. Při návštěvě modré lokality si přečtěte příslušné setkání, které najdete v Knize setkání (z druhé strany Průvodce misemi).

**Mise** – Červené lokality představují další mise. Vyberete-li si toto místo, přečtěte si příslušný text v Průvodci misemi, který vás krátce seznámí s tím, co od své nadcházející mise můžete očekávat. Výběr mise neznamená její okamžitý začátek, ale už ji nesmíte vyměnit za jinou. Před začátkem mise smíte ještě pokračovat v průzkumu Zóny, využít své kontakty a připravit si výstroj a výzbroj.

## Označení lokalit

Většina setkání a některé z doslovů misí vám dají pokyn k označení lokality. Dotyčnou lokalitu jednoduše přeškrtněte pomocí propisky nebo tužky. Nikdy tak nečiňte sami od sebe, pouze na výslovný pokyn.

Označené lokality nelze navštívit. Svou úlohu už sehrály a po zbytek kampaně budou nedostupné.

## Samolepky

Dostanete-li pokyn k úpravě mapy Zóny prostřednictvím samolepky, vyhledejte ji v archu samolepek a nalepte ji na správné místo. Každá samolepka má charakteristický znak, který se shoduje s jeho protějškem na mapě Zóny a který vám pomůže určit správné místo pro její nalepení.

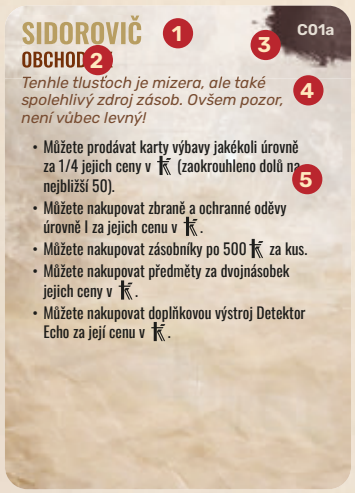
# KONTAKTY

Karty kontaktů představují různé postavy (a zvířata), s nimiž se setkáte v průběhu kampaně. Při každém Průzkumu Zóny si smíte vybrat a vyhodnotit až tři karty kontaktů, které máte zasunuty v pouzdrech organizéru v pořadači kampaně.

Ve hře jsou čtyři druhy karet kontaktů:

- **Samotáři** – Nabízejí drobné služby. Občas jen tak z dobré vůle, většinou však za nemalou cenu.
- **Obchodníci** – Nakupují a prodávají nejrůznější výbavu. Díky nim si můžete snadno vylepšit svou výstroj a výzbroj, která je pro přežití v Zóně naprosto nepostradatelná.
- **Společníci** – Na misi si smíte vzít až 1 společníka. Společníka si vyberte, pokud jste přesvědčeni, že se vám při misi bude hodit pomocná ruka (nebo pracka).
- **Zakázky** – Na misi si smíte vzít až 1 zakázku. Zakázky vám dávají dodatečný cíl, po jehož splnění získáte odměnu v podobě ₭.

**Schéma karty kontaktu:**


SIDOROVIČ
1
C01a
OBCHOD
2
3
Tenhle tlusťoch je mizera, ale také spolehlivý zdroj zásob. Ovšem pozor, není vůbec levný!
4
• Můžete prodávat karty výbavy jakékoli úrovně za 1/4 jejich ceny v ₭ (zaokrouhleno dolů na nejbližší 50).
• Můžete nakupovat zbraně a ochranné oděvy úrovně I za jejich cenu v ₭.
• Můžete nakupovat zásobníky po 500 ₭ za kus.
• Můžete nakupovat předměty za dvojnásobek jejich ceny v ₭.
• Můžete nakupovat doplňkovou výstroj Detektor Echo za její cenu v ₭.
5

1. **Jméno**
2. **Druh** – Každý kontakt spadá do jedné ze čtyř výše uvedených kategorií.
3. **Číslo** – Každý kontakt má v pravém horním rohu karty uvedené číslo. Čísla kontaktů začínají písmenem C.
4. **Příběh** – Krátké představení dané postavy.
5. **Pravidla** – V závislosti na druhu kontaktu se může jednat o jednorázový účinek, nabídku nákupu nebo prodeje, či pokyny objasňující použití karty v průběhu mise.

## Oboustranné karty

Karty společníků a zakázek jsou oboustranné. Strana „a" uvádí pokyny, jimiž se řídíte při Průzkumu Zóny. Strana „b" obsahuje pravidla platná v průběhu mise. Při Průzkumu Zóny si před výběrem karty kontaktu smíte prohlédnout obě její strany.

## Nákup a prodej

Před samotnou misí dostanete příležitost obchodovat s různými kontakty. Doporučujeme vám, abyste pečlivě zvážili své možnosti. Správná příprava i lepší výbava totiž dokážou výrazně usnadnit splnění mise.

Při každém nákupu nebo prodeji výbavy (zpravidla prostřednictvím návštěvy obchodníka) získáte nebo odhodíte kupony, jejichž hodnota odpovídá ceně zboží v ₭. Tato cena je obvykle uvedena přímo na kartě, obchodník ji však někdy upravuje (například Sidorovič prodává předměty za dvojnásobek jejich ceny v ₭ a karty výbavy je od vás ochoten nakupovat pouze za čtvrtinu jejich ceny v ₭).

Po nákupu si danou položku umístěte do své skrýše (nebo pokud chcete, smíte ji okamžitě umístit na svou desku PDA). Po prodeji položku vraťte do příslušného balíčku nebo úložiště žetonů.

**Unikátní karty výbavy**

Některé karty výbavy mají namísto ceny v ₭ uveden znak „–". Takové karty nelze prodat ani odhodit, pokud vás k tomu hra sama nevyzve. Většinou se jedná o předměty natolik zvláštní nebo nebezpečné, že od nich dávají ruce pryč i nejchamtivější překupníci.

# PŘEDOPERAČNÍ PŘÍPRAVA

Než vyrazíte na misi, měli byste se náležitě připravit. Je dobré najít rovnováhu mezi volným místem pro kořist, na kterou můžete narazit, a výbavou pro obtížné situace. Koneckonců připravený stalker je živý stalker.

V této chvíli se tedy rozhodněte, jakou výbavu budou vaši stalkeři používat. Každý stalker by měl mít za všech okolností přinejmenším 1 ochranný oděv a 1 zbraň, těmto položkám proto věnujte patřičnou pozornost. Před každou misí kromě toho proveďte i následující kroky:

- Každý stalker nastaví BZ na svou maximální hodnotu.
- Každý stalker si do kapes vezme pár šroubů a soustředí se na misi.
- Každá zbraň je plně nabitá.
- Každý stalker si na svém Geigerově počítači nastaví správnou dávku radiace.

**Detektory a artefakty**

Artefakty jsou těmi nejsilnějšími a nejvzácnějšími předměty v celé Zóně. Abyste je mohli získat z anomálií, musí mít alespoň jeden člen vašeho týmu detektor (karta doplňkové výstroje). S ohledem na splnění cíle mise není sice sbírání artefaktů důležité, obvykle se vám ale opravdu vyplatí.

# POOPERAČNÍ ÚKLID

Po každé odehrané misi máte na výběr ze dvou možností: uložit svou kampaň, nebo pokračovat ve hře.

# SKRÝŠ

V průběhu kampaně můžete získat spoustu nejrůznější výbavy a kuponů, ať už plněním misí, vybíráním skrýší, nebo obchodováním s kontakty. Po celou dobu trvání Průzkumu Zóny máte k dispozici všechny své osobní věci.

Po přípravě na nadcházející misi můžete veškerou výbavu, kterou si nechcete vzít s sebou (nebo si ji v důsledku omezení ani vzít nesmíte), bezpečně uložit do své skrýše (uzavíratelného plastového pouzdra), kde bude trpělivě čekat na váš návrat.

# PŘÍPRAVA MISE V PRŮVODCI MISEMI

Při každém Průzkumu Zóny si vyberete jednu misi, kterou se vydáte splnit. Všechny informace o misi najdete v sešitu Průvodce misemi, kde jsou rozděleny na tři části:

## ÚVOD

Tuto část si přečtěte ihned po výběru mise na mapě Zóny. Obsahuje příběhový úvod k vybrané misi a také indicie týkající se vašeho nadcházejícího úkolu, abyste se na něj mohli lépe připravit. Výběr mise neznamená její okamžitý začátek, ale už ji nesmíte vyměnit za jinou. Novou misi si smíte vybrat až po dokončení stávající, ať už úspěšném, nebo neúspěšném. Po přečtení úvodu se vraťte zpět do pořadače kampaně, kde můžete pokračovat v průzkumu Zóny, navštívit různé obchodníky a setkat se s dalšími kontakty.

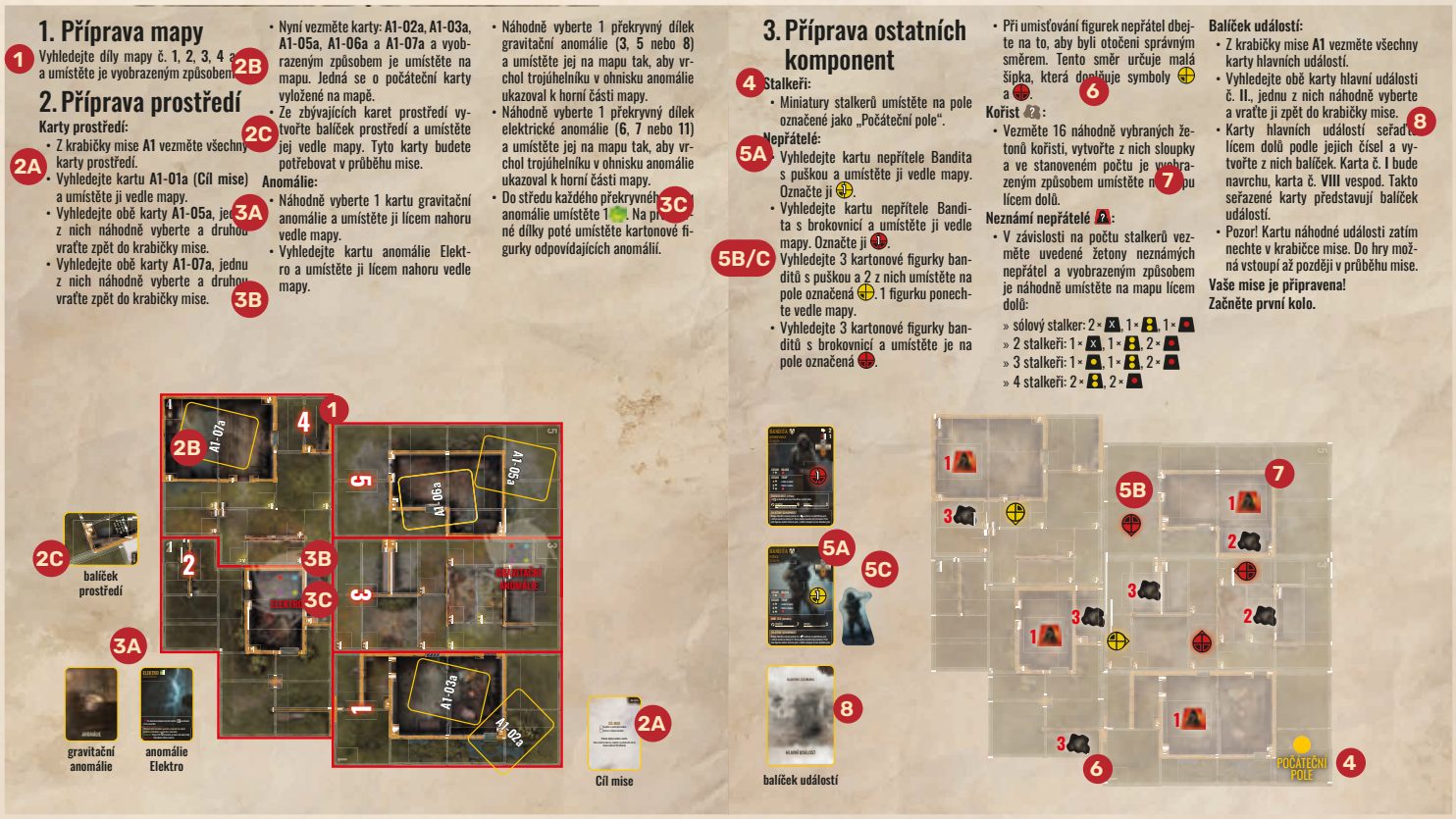
## PŘÍPRAVA

Tato část obsahuje veškeré informace potřebné k přípravě mapy mise. Každá mise má své jedinečné karty (většinou se jedná o karty hlavních událostí a prostředí) a žetony, které jsou uloženy v příslušné krabičce mise. Zbývající herní komponenty najdete v krabici. Mapu sestavte pomocí kroků v částech Příprava mapy, Příprava prostředí a Příprava ostatních komponent. Jednotlivé části ovšem popisují pouze umístění komponent. Jak je používat, najdete na následujících stranách těchto pravidlech.

**Zbývající herní komponenty v krabičce mise**

Při přípravě mise nemusí být nutně využity všechny komponenty uložené v krabičce mise. Dejte proto dobrý pozor, abyste použili pouze ty, které jsou výslovně uvedeny. Pokud budete mít kdykoli pocit, že jste některé komponenty umístili špatně, nebo budete chtít krabičku mise vrátit do původního stavu, najdete výčet obsahu každé krabičky mise v Knize setkání na str. **4–5**.

**Příklad přípravy mise A1:**


1. Příprava mapy
1 Vyhledejte díly mapy č. 1, 2, 3, 4 a umístěte je vyobrazeným způsobem.
2. Příprava prostředí
Karty prostředí:
2A • Z krabičky mise A1 vezměte všechny karty prostředí.
• Vyhledejte kartu A1-01a (Cíl mise) a umístěte ji vedle mapy.
• Vyhledejte obě karty A1-05a, jednu z nich náhodně vyberte a druhou vraťte zpět do krabičky mise.
• Vyhledejte obě karty A1-07a, jednu z nich náhodně vyberte a druhou vraťte zpět do krabičky mise. 3B
• Nyní vezměte karty: A1-02a, A1-03a, A1-05a, A1-06a a A1-07a a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Jedná se o počáteční karty vyložené na mapě. 2B
• Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise. 2C
Anomálie:
• Náhodně vyberte 1 kartu gravitační anomálie a umístěte ji lícem nahoru vedle mapy.
• Vyhledejte kartu anomálie Elektro a umístěte ji lícem nahoru vedle mapy.
• Náhodně vyberte 1 překryvný dílek gravitační anomálie (3, 5 nebo 8) a umístěte jej na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku anomálie ukazoval k horní části mapy.
• Náhodně vyberte 1 překryvný dílek elektrické anomálie (6, 7 nebo 11) a umístěte jej na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku anomálie ukazoval k horní části mapy.
• Do středu každého překryvného dílku anomálie umístěte 1 . Na případné dílky poté umístěte kartonové figurky odpovídajících anomálií. 3C
3. Příprava ostatních komponent
4 Stalkeři:
• Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.
Nepřátelé:
5A • Vyhledejte kartu nepřítele Bandita s puškou a umístěte ji vedle mapy. Označte ji .
• Vyhledejte kartu nepřítele Bandita s brokovnicí a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 1.
5B/C • Vyhledejte 3 kartonové figurky banditů s puškou a 2 z nich umístěte na pole označená . 1 figurku ponechte vedle mapy.
• Vyhledejte 3 kartonové figurky banditů s brokovnicí a umístěte je na pole označená .
• Při umisťování figurek nepřátel dbejte na to, aby byli otočeni správným směrem. Tento směr určuje malá šipka, která dopňuje symboly a . 6
Kořist ?:
• Vezměte 16 náhodně vybraných žetonů kořisti, vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu lícem dolů. 7
Neznámí nepřátelé :
• V závislosti na počtu stalkerů vezměte uvedené žetony neznámých nepřátel a vyobrazeným způsobem je náhodně umístěte na mapu lícem dolů:
» sólový stalker: 2 × , 1 × , 1 ×
» 2 stalkeři: 1 × , 1 × , 2 ×
» 3 stalkeři: 1 × , 1 × , 2 ×
» 4 stalkeři: 2 × , 2 ×
Balíček událostí:
• Z krabičky mise A1 vezměte všechny karty hlavních událostí.
• Vyhledejte obě karty hlavní události č. II., jednu z nich náhodně vyberte a vraťte ji zpět do krabičky mise.
• Karty hlavních událostí seřaďte lícem dolů podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. I bude navrchu, karta č. VIII vespod. Takto seřazené karty představují balíček událostí. 8
• Pozor! Kartu náhodné události zatím nechte v krabičce mise. Do hry možná vstoupí až později v průběhu mise.
Vaše mise je připravena!
Začněte první kolo.
2B
A1-07a
4
1
5
A1-06a
A1-05a
2C
balíček prostředí
2
3B
3C
ELEKTRO
3
GRAVITAČNÍ ANOMÁLIE
3A
gravitační anomálie
anomálie Elektro
A1-03a
A1-02a
2A
Cíl mise
5A
5C
8
balíček událostí
1
3
5B
7
2
6
POČÁTEČNÍ POLE
4

## DOSLOV

Tato část pokračuje v příběhu a věnuje se událostem po ukončení mise. Obsahuje také popis odměny získané za její úspěšné završení, od nové výbavy, kuponů a kontaktů až po samolepky, které do vaší mapy Zóny přidají nová zajímavá místa a zpřístupní další mise.

# PŘÍKLAD MAPY MISE PO PROVEDENÉ PŘÍPRAVĚ

1. **Díly mapy** – Mapa se skládá z několika dílů znázorňujících lokalitu, v níž se mise odehrává. Dbejte na to, aby byly jednotlivé díly orientované tak, jak jsou znázorněny ve vyobrazení přípravy. Při jejich správném umisťování vám pomohou i čísla na jednotlivých dílech.
2. **Karty prostředí** – V krabičce mise najdete jedinečný a speciálně zaměřený balíček prostředí. Texty karet si čtěte pouze tehdy, dostanete-li k tomu výslovný pokyn, a samotné karty vždy umisťujte tak, aby byla viditelná strana, která byla určena v rámci přípravy mise. Jinak totiž hrozí nebezpečí předčasného vyzrazení informací důležitých pro pozdější průběh mise! Při přípravě mapy mise jsou karty prostředí rozděleny do tří kategorií:
   A. **Karty poznámek** – Tyto karty jsou umístěny vedle mapy a obsahují cíle vaší mise, nová pravidla a různé informace potřebné pro danou misi.
   B. **Karty vyložené na mapě** – Tyto karty jsou umístěny přímo na mapu. Mění její podobu a můžete s nimi interagovat. Všechny karty překrývající mapu mají stejně orientovaný text, což vám opět usnadní jejich správné umístění na mapu mise.
   C. **Balíček prostředí** – Z karet, které nepoužijete v rámci přípravy, vytvořte balíček a umístěte jej vedle mapy. Na pořadí karet nezáleží, protože v průběhu mise dostanete pokyny vyhledat v balíčku prostředí konkrétní karty.
3. **Anomálie** – V každé misi se objeví alespoň jedna anomálie. Součástí anomálie jsou následující herní komponenty:
   A. **Karta anomálie** – Uvádí pravidla týkající se účinků dané anomálie a měla by být umístěna vedle mapy mise.
   B. **Překryvný dílek anomálie** – Při přípravě mapy mise se dozvíte, které průhledné dílky máte použít a kam je máte umístit, čímž zároveň označíte ohniska anomálie.
   C. **Kartonová figurka anomálie a žeton artefaktu** – V rámci přípravy jsou stanovena ohniska anomálie, do nichž umístíte kartonové figurky anomálie a .
4. **Počáteční pole stalkera** – Výchozí pole, kam umístíte svého stalkera či stalkery.
5. **Nepřátelé** – V každé misi se objeví alespoň jeden nepřítel. Nepřátelé jsou ve hře představováni následujícími herními komponentami:
   A. **Karta nepřítele** – Tato karta je umístěna vedle mapy mise a označena alespoň jedním žetonem nepřátelského týmu ( ) určeným v rámci přípravy. Kromě všech pravidel týkajících se daného nepřítele uvádí karta také jeho maximální dohled a hodnoty pohybu a útoku. Barva žetonu ovlivňuje chování nepřítele a rozhoduje o jeho příslušnosti k nepřátelskému týmu.
   B. **Počáteční nepřátelé** – Většina nepřátel je ihned umístěna na mapu mise. Tato část určuje, na která pole umístíte kartonové figurky nepřátel. Dbejte na to, aby nepřátelé stáli otočeni správným směrem podle šipek ve vyobrazení přípravy.
   C. **Zásoba nepřátel** – Někteří nepřátelé jsou umístěni vedle mapy mise a do hry mohou vstoupit později, při vyhodnocení žetonů neznámých nepřátel ( ).
6. **Žetony kořisti ( )** – Hromady věcí, které jen čekají na to, až je někdo sebere. Může se jednat o předměty, šrouby, ukrytý osamělý artefakt, nebo dokonce i zbraň. Těchto žetonů bude většinou na poli více, a proto je budete umisťovat do sloupku.
7. **Žetony neznámých nepřátel ( )** – Tyto žetony představují nepřátelské posily a označují pole, kde se mohou objevit nepřátelé.
8. **Balíček událostí** – Balíček karet událostí, které vyprávějí příběh vaší mise. V každé krabičce mise najdete jedinečné karty hlavních událostí tvořící počáteční balíček událostí pro danou misi. V průběhu mise pak do tohoto balíčku přidáte i několik náhodných událostí. Balíček událostí navíc znázorňuje uplynulý čas a omezuje počet kol, která lze v rámci mise odehrát. S každou přidanou náhodnou událostí tedy získáte více času na dokončení probíhající mise.

# MAPA MISE

Hlavní herní komponentou každé mise je její mapa a právě na ní se odehrávají akce stalkerů. Pokyny pro přípravu mapy mise najdete v Průvodci misemi. Pro úspěšné ukončení mise je nezbytně nutná nejen znalost samotné mapy, ale i způsobu, jak s ní interagovat.

**Vodní pole**

Pole označená symbolem jsou vodními poli. Žádná bytost nesmí na tato pole vstoupit ani jimi procházet.

## Díly mapy a pole

Každý díl mapy má své číslo uvedeno v jednom z rohů. Je rozdělen na několik polí, lišících se velikostí i vlastnostmi.

***Příklad:*** *Díl mapy č. 1 obsahuje 9 polí.*

**Bytosti**

Bytosti jsou živí tvorové, kteří se pohybují po Zóně. Ve hře jsou tři druhy bytostí:

- **Stalkeři** – postavy ovládané hráči.
- **Společníci** – pomocníci stalkerů.
- **Nepřátelé** – nebezpeční lidé a mutanti, kteří jsou vůči stalkerům nepřátelští.

Další informace o bytostech a rozdílech mezi nimi najdete na str. **40**.

## VELIKOST POLE

Počet bytostí (stalkerů a nepřátel), které smějí být ve stejnou chvíli na jednom poli, je omezen velikostí pole.

Nejmenší pole má podobu čtverce o rozměrech 1 × 1. Na takovém poli se smí nacházet pouze jedna bytost. Větší pole se skládají z těchto čtverců a maximální počet bytostí, které na nich mohou být přítomny, je rovný počtu čtverců obsažených v poli. Všechny části, které pole vizuálně rozšiřují, avšak nejsou čtverci o rozměrech 1 × 1, nezvyšují limit bytostí tohoto pole.

**Šířka hranice pole**

Ohraničení některých polí může být vizuálně širší než ohraničení jiných polí (jedná se zejména o pole tvořící okraj dílu mapy). Šířka hranice však nehraje žádnou roli a nemá žádný vliv na průběh hry.

***Příklad:*** *Velikost pole č. 1 je 1 × 1 a jeho limit je 1 bytost.*
*Velikost pole č. 2 je 1 × 2 a jeho limit je 2 bytosti.*
*Velikost pole č. 3 je 1 × 2 a jeho limit je 2 bytosti. Pole č. 3 je sice vizuálně větší než pole č. 2, jednu jeho část ovšem netvoří čtverec o rozměru 1 × 1.*
*Velikost pole č. 4 je 2 × 3 a jeho limit je 6 bytostí.*

Další informace o vstupu na plně obsazená pole najdete na str. **20** a **32** (pravidla pro pohyb stalkerů a nepřátel).

### Plně obsazené pole

Pole s počtem bytostí rovným jeho velikosti je považováno za plně obsazené a nepřátelé na něm nemohou ukončit svůj pohyb. Pro stalkery toto omezení neplatí, a pokud na něm ukončí svůj pohyb, jednu z přítomných bytostí odstrčí o 1 pole.

## HRANICE POLE

Dvě pole se společnou hranicí v alespoň jednom ze čtyř hlavních směrů (nahoru, dolů, doleva, doprava) jsou považována za sousední. Mezi dvěma poli může existovat pět různých druhů hranic, které mění způsob interakce bytostí s těmito poli.

1. **Průchozí hranice** – Přes průchozí hranici se bytosti mohou volně pohybovat a nebrání jim ve viditelnosti ani v dosahu. Tento typ hranice je nejběžnější hranicí mezi poli.
2. **Neprůchozí terén** – Přes neprůchozí terén se bytosti nemohou pohybovat, nebrání jim však ve viditelnosti ani v dosahu. Neprůchozím terénem může být samostatná stavba (například pletivový plot) nebo oddělené části mapy v podobě vodních polí ( ).
3. **Zeď** – Přes zeď se bytosti nemohou pohybovat a brání jim ve viditelnosti i v dosahu. Pole oddělená zdí nejsou považována za sousední. Zdi mohou stát samostatně, nebo tvoří oddělené části mapy v podobě budov.
4. **Dveře** – Dveře jsou součástí zdi a považují se za průchozí hranici. Bytosti se přes ně mohou volně pohybovat a nebrání jim ve viditelnosti ani v dosahu. Dveře představují rozličné vchody do budov.
5. **Okno** – Okna jsou hranicí, jejíž povaha závisí na druhu bytosti. Stalkeři a lidští nepřátelé je považují za průchozí hranici, pro psionické nepřátele jsou neprůchozím terénem a všichni ostatní nepřátelé je pokládají za zdi.

Mají-li okraje k sobě přiložených dílů mapy různé druhy hranice, berte v úvahu jen hranici s vyšší úrovní omezení, a to v následující posloupnosti: **zeď > neprůchozí terén > průchozí hranice**.

***Příklad:*** *Označená hranice je považována za zeď, protože ta má vyšší úroveň omezení než neprůchozí terén. Přes tento druh hranice se tedy bytosti nemohou pohybovat a brání jim ve viditelnosti i v dosahu.*

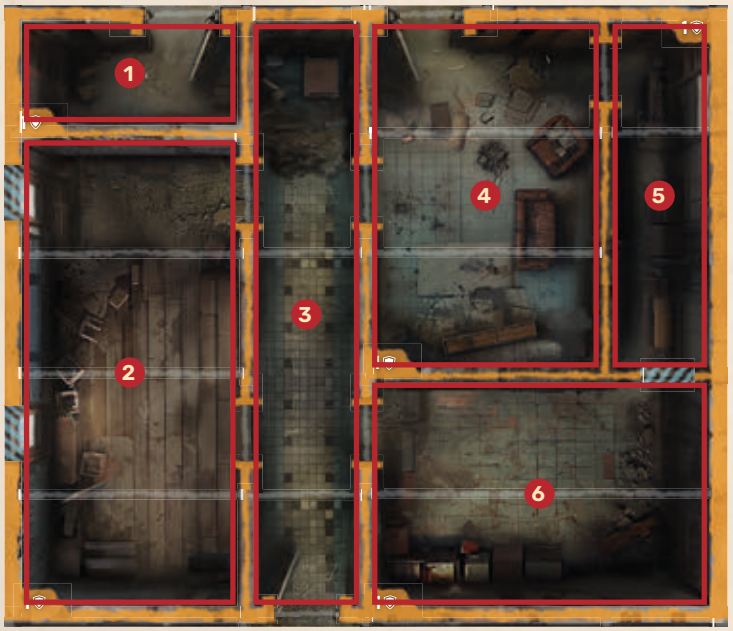
## BUDOVY A MÍSTNOSTI

Místnost je oblast beze zbytku ohraničená zdmi, dveřmi a okny. Několik k sobě přiléhajících místností tvoří budovu.

Některé účinky mohou odkazovat k vnitřku nebo vnějšku budovy (vnitřní nebo venkovní pole).

Všechna pole v místnosti jsou považována za vnitřní pole.

Všechna pole, která nepatří do žádné místnosti, jsou považována za venkovní pole.




***Příklad:*** *Tato budova se skládá ze 6 místností.*

## KRYTÍ

Pole s tímto symbolem poskytují krytí, což znamená, že zasažení cílů na takovém poli je o něco těžší, není-li útočník v jejich bezprostřední blízkosti. Ve hře tato pole představují překážky, úkryty a všechny ostatní věci, které lze při obraně využít ve svůj prospěch. Všechna pole uvnitř místnosti mají stejnou hodnotu, jež je obvykle uvedena na některém z krajních polí místnosti (u rozlehlejších místností může být pro přehlednost uvedena víckrát).

Kdykoli se bytost na poli s stane cílem útoku a útočník se nenachází na stejném poli (nebo ve stejné místnosti, odehrává-li se boj uvnitř budovy), snižte počet ★ (úspěchů), které stalkeři zaznamenají při svých útocích, a počet (zranění) způsobených útoky nepřátel o hodnotu .

## RADIACE

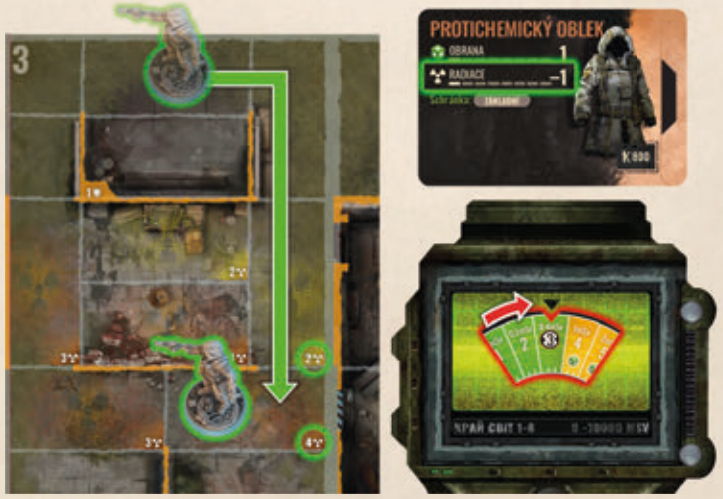
Jednou z nebezpečných stránek pobytu v Zóně je radioaktivní záření. Kontaminace sice nezasáhla všechny její oblasti, pokud se však ocitnete na zasaženém místě, raději odtud rychle zmizte.

***Příklad:*** *S nárůstem hodnoty radiace se mění i její barevné označení. Pole s radiací 1–2 mají žlutou barvu, pole s radiací 3–4 oranžovou a pole s radiací 5+ červenou.*

Pokaždé, když stalker posune svůj žeton tahu (po úplném vyhodnocení herního účinku nebo po provedení běžné akce , v jejichž důsledku se posouvá žeton tahu), a pokud se nachází na poli s , zvýší svou dávku radiace (na Geigerově počítači) o tolik, kolik činí hodnota tohoto pole. Danou hodnotu může snížit modifikátorem radiace, který mu poskytuje jeho ochranný oděv.

### Radiace při pohybu

Posune-li stalker následkem pohybu svůj žeton tahu, přičemž během tohoto pohybu vstoupí na pole s , opustí jej nebo projde jedním či několika takto označenými poli, zvýší svou dávku radiace pouze jednou. Hodnota zvýšení dávky radiace odpovídá nejvyšší hodnotě ze všech polí, na nichž se stalker během svého pohybu nacházel. Tuto hodnotu může snížit modifikátorem radiace, který mu poskytuje jeho ochranný oděv.




***Příklad:*** *V průběhu běžné akce pohyb se zelený stalker nacházel celkem na 4 polích. Dvě pole mají hodnotu 0 , jedno hodnotu 2 a jedno hodnotu 4 . Po ukončení pohybu by tedy zvýšil svou dávku radiace o 4. Jeho protichemický oblek snižuje tuto hodnotu o 1, takže zelený stalker zvýší svou dávku radiace jen o 3.*

Přestože dávka radiace nemá bezprostředně smrtící účinky, příliš vysoká hodnota pro vás může znamenat postih ve fázi nepřátel a Zóny.

**Volné akce a radiace**

Vzhledem k tomu, že při volných akcích neposouváte svůj žeton tahu, nezpůsobuje jejich provedení nárůst vaší dávky radiace následkem pole s , na němž se nacházíte.

# Dosah

Dosah se vždy určuje mezi dvěma poli. Jeho hodnota odpovídá nejnižšímu počtu hranic, které je bytost schopna překročit mezi danými poli – nemusí být měřena v přímé linii. Na následujícím vyobrazení najdete různé příklady dosahu:

***Příklad:*** *Barevně označená a očíslovaná pole jsou pro modrého stalkera v dosahu: 0 = zelená barva, 1 = žlutá barva, 2 = oranžová barva, 3 = červená barva.*

Účinky s dosahem 0 můžete uplatnit pouze na poli, na němž se nachází váš stalker.

Kdykoli text účinku obsahuje frázi „v dosahu X“, mohou být ovlivněna všechna pole v dosahu X a kratším. V uvedeném případě by se účinek „v dosahu 2“ vztahoval na zelená, žlutá a oranžová pole.

Kdykoli text účinku obsahuje frázi „v dosahu X+“, mohou být ovlivněna všechna pole v dosahu X a delším. V uvedeném případě by se účinek „v dosahu 2+“ vztahoval na oranžová, červená a všechna dále ležící pole.

## NEJBLIŽŠÍ OBJEKT A NEJKRATŠÍ CESTA

Při určení nejbližšího objektu postupujte podle následujících pravidel:

1. Od každého z porovnávaných objektů si představte nejkratší možnou cestu (složenou z co nejmenšího počtu polí).
   - **A.** Lidští nepřátelé půjdou po cestě obsahující odkryté symboly anomálií pouze v případě, kdy nemají žádnou jinou možnost. Jinak se anomáliím snaží za každou cenu vyhnout.
2. Vyberte objekt s nejkratší cestou.
3. Vyberte objekt s cestou obsahující co nejmenší počet zatáček.

V případě shody rozhoduje vedoucí stalker. Rádi bychom vám ale doporučili, abyste se vždy pokusili vybrat tu nejvhodnější variantu.

***Příklad:*** *Pojďme si ověřit, jak jsou bandité vzdáleni od . Modrý bandita je v dosahu 2, a proto je bezpochyby nejblíže. Žlutý a tyrkysový jsou v dosahu 4. Cesta žlutého bandity neobsahuje žádné zatáčky (na tom, že by se musel dvakrát otočit, nijak nezáleží), zatímco cesta tyrkysového bandity obsahuje jednu zatáčku. Žlutý bandita je tedy blíže než tyrkysový. Růžový bandita je zdánlivě v dosahu 5, ale jeho cesta by procházela přes anomálii, a protože má i jiné možnosti, tuto cestu nevyužije. Tak snadno totiž bandité se svými životy nehazardují. Zbylí tři bandité jsou tedy v dosahu 6. Cesta růžového bandity obsahuje jednu zatáčku, cesta fialového dvě a cesta červeného tři.*

*Abychom to shrnuli, pořadí banditů je s ohledem na jejich vzdálenost od  následující: modrý, žlutý, tyrkysový, růžový, fialový a jako poslední červený.*

# Viditelnost

Viditelnost udává, zda na sebe dvě bytosti na mapě vzájemně vidí, a vždy je stanovena mezi dvěma poli. Při určení viditelnosti použijte následující pravidla:

- Pokud se jedná o stalkera, ověřte všechny hlavní směry (dopředu, dozadu, vlevo, vpravo). Jedná-li se o nepřítele, ověřte směry v závislosti na jeho dohledu.
- Viditelnost ověřte v každém hlavním směru zvlášť. Zkontrolujte pole, která v daném směru navazují vodorovně či svisle na pole s bytostí. Pro každé další pole navazující ve stejném směru pak tento postup zopakujte, dokud nedosáhnete okraje mapy, maximálního dohledu nebo nenarazíte na účinek blokující viditelnost (zeď nebo žeton špatné viditelnosti). Jinými slovy si viditelnost můžete představit jako všechna pole, na která se dokážete dostat pohybem, aniž byste změnili jeho směr.
- Pole, na němž se bytost nachází, je pro ni vždy viditelné.
- Všechna pole vyhovující výše uvedeným podmínkám jsou pro bytost viditelná, a dotyčná bytost proto vidí všechny ostatní bytosti, které se na těchto polích nacházejí.
- Bytosti, anomálie a většina žetonů viditelnost neblokují, není-li výslovně uvedeno jinak!

***Příklad:*** *Bandita má následující hodnoty maximálního dohledu: dopředu 3, do stran 1 a dozadu 0. Z pole, na němž stojí otočený směrem dolů, vidí na 3 pole před sebou, 2 pole doleva a 2 pole doprava. Na zeleného a modrého stalkera tedy vidí, ale šedý stalker pro něj viditelný není (aby dohlédl na jím obsazené pole, musel by se pohnout dopředu nebo doprava) a fialový stalker také ne (stojí na poli za zády bandity, kam má bandita dohled 0).*

***Příklad:*** *Stalker má nekonečný dohled ve všech směrech. Z pole, na němž stojí, vidí modrý stalker na 10 polí před sebou, 2 pole doleva a 2 pole doprava. Dozadu nevidí na žádné pole, protože stojí zády ke zdi. Vidí tedy všechny tři bandity s brokovnicemi, ale na žádného z banditů ozbrojených puškami z jeho pole vidět není.*

**Dohled**

Maximální dohled nepřátel závisí na směru, k němuž jsou otočeni čelem. Stalker má v každém směru nekonečný dohled.

***Příklad:*** *Z pole, na němž se nachází, vidí fialový stalker na 5 polí před sebou, 1 pole doleva a 3 pole doprava. Celkem vidí 2 ze 4 banditů.*

**Výběr akcí a jejich cena**

Karta poznámky vám někdy dá na výběr z několika akcí. Některé z nich jsou označeny symbolem ☐, a chcete-li je provést, musíte posunout svůj žeton tahu o jedno pole dolů. Mějte na paměti i to, že posun žetonu může znamenat zvýšení vaší dávky radiace.

# Karty prostředí

Každá mise má svou vlastní jedinečnou sadu karet prostředí. Tyto karty ovlivňují mapu mise, slouží hráčům jako nápověda a přidávají nebo mění některá pravidla.

Ve hře jsou dva hlavní druhy karet prostředí:

- **Karty vyložené na mapě** – Tyto karty jsou umístěny přímo na díly mapy, kam přidávají nové akce/spouštěče nebo mění pole a hranice mezi nimi.
- **Karty poznámek** – Tyto karty jsou umístěny vedle mapy a obsahují jednorázové pokyny, dílčí informace o misi nebo dodatečná pravidla.

Kromě výše uvedených karet existuje i malé množství karet prostředí představujících anomálie nebo zbraně.

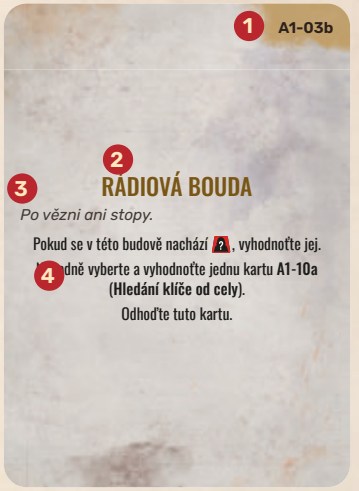
**Schéma karty vyložené na mapě:**

A1-03a
1
Nahlédněte dovnitř: Tuto akci můžete provést na poli sousedícím s této budovy. Otočte tuto kartu.
2
Jakmile do této budovy vstoupí stalker, okamžitě otočte tuto kartu.
3

1. **Číslo** – Každá karta má na rubu i líci své číslo. První dva znaky před pomlčkou určují misi, následuje číslo karty a nakonec písmeno „a“ (líc karty), nebo „b“ (rub karty).
2. ☐/☐ **Akce** – Některé karty nabízejí akci (běžnou nebo volnou), kterou můžete provést na konkrétním poli/polích dané karty.
3. **Spouštěč** – Součástí některých karet je spouštěč, k jehož vyhodnocení dojde okamžitě po vstupu stalkera na pole určené danou kartou. Spouštěč je někdy vyhodnocen i po vstupu nepřítele.

Pro snadnější umístění karet vyložených na mapě bychom vás rádi upozornili, že text na většině z nich má orientaci shodnou s texty na mapě.

**Schéma karty poznámky:**




1. **Číslo** – Každá karta má na rubu i líci své číslo. První dva znaky před pomlčkou určují misi, následuje číslo karty a nakonec písmeno „a“ (líc karty), nebo „b“ (rub karty).
2. **Název**
3. **Příběh** – Některé karty obsahují útržky příběhu.
4. **Pravidla** – Pokyny, které musíte okamžitě vyhodnotit nebo dodatečná pravidla ovlivňující vaši hru.

## Oboustranné karty

Většina karet prostředí je oboustranná – jejich rub a líc určují písmena „a“ (líc) a „b“ (rub), která jsou součástí číselného označení. Vždy však dávejte dobrý pozor, abyste postupovali podle pokynů hry a karty umisťovali správnou stranou nahoru (dostanete-li například při přípravě mise pokyn k vyložení karty **A1-02a** na mapu mise, dbejte na to, aby nebyla viditelná její strana „b“). Standardně byste měli vidět jen lícovou stranu karet prostředí a stejným způsobem, tj. lícem nahoru, by měl být připraven i balíček prostředí.

## Otočení karty prostředí

Řada účinků vás vyzve k otočení karty prostředí. Po jejím otočení:

- Jedná-li se o kartu vyloženou na mapě, vraťte ji zpět na mapu mise. Měla by být vyložena buďto do bezprostředního sousedství svého předchozího umístění, nebo vám její přesné umístění napoví ilustrace.
- Jedná-li se o kartu poznámky, vyhodnoťte její účinky. Poté obvykle dostanete pokyn k jejímu odhození. Pokud karta nemá být odhozena, umístěte ji vedle mapy mise, protože na ní budou uvedené dílčí informace o misi nebo dodatečná pravidla.

## Odhození a odstranění karty prostředí

Kdykoli vás hra vybídne k odhození karty prostředí, vraťte ji zpět do krabičky mise.

Výjimečně se může stát, že vás herní účinek vyzve k odstranění karty ze hry. Takto odstraněnou kartu uložte odděleně od ostatních karet, kde zůstane mimo hru po celý zbytek kampaně.

# Žetony na mapě mise

**ŠPATNÁ VIDITELNOST**

Žádná bytost nevidí na pole/skrz pole/z pole s tímto žetonem (pro účely viditelnosti je pole považováno za ohraničené zdmi). Bytosti, které se nacházejí na stejném poli s žetonem, na sebe mohou vzájemně cílit. Žetony umístěné na mapě jsou odstraněny ve fázi nepřátel a Zóny.

**ŠROUB**

Šrouby si stalkeři nosí v kapsách a v rámci základní akce šroubů a matic je mohou umístit na mapu, aby jimi zakryli symboly anomálie. Při hodu kostkou na aktivaci anomálie jsou pak symboly anomálie zakryté ignorovány. umístěné na mapě jsou odstraněny ve fázi nepřátel a Zóny.

**ARTEFAKT**

Na začátku hry jsou artefakty obvykle ukryté pod kartonovými figurkami anomálií a na mapu mise mohou být umístěny po použití karty doplňkové výstroje s jakýmkoli detektorem. Symboly anomálie zakryté jsou při hodu kostkou na aktivaci anomálie ignorovány. umístěný na mapě lze získat provedením základní akce sebrání. Když získáte artefakt, doberte si kartu artefaktu s vlastností odpovídající vlastnosti anomálie, z níž jste tento artefakt získali. Není-li dostupná žádná taková karta artefaktu, nebo jste sebrali z pole bez anomálie, doberte si náhodnou kartu artefaktu.

**KOŘIST**

Kořist představuje nejrůznější výbavu rozptýlenou po celé Zóně, od šroubů a předmětů až po zbraně, nebo ve vzácných případech i artefakty.

Větší počet na stejném poli umisťujte do sloupku. Každý další přidaný žeton umístěte navrch daného sloupku.

Máte-li vyhodnotit (obvykle provedením základní akce sebrání), vyhodnoťte vrchní ve sloupku. Jestliže tento žeton leží lícem dolů, otočte jej a získejte zobrazenou odměnu, poté odhoďte. Odhozený žeton odložte stranou, ve stejné misi už jej nelze znovu použít.

**NEZNÁMÝ NEPŘÍTEL**

Žetony neznámých nepřátel představují nepřátele, kteří se na mapě mohou objevit v průběhu mise. na stejném poli jsou obvykle umístěny do jednoho sloupku. Máte-li vyhodnotit , vyhodnoťte vrchní ve sloupku. Pokud tento žeton leží lícem dolů, otočte jej a postupujte podle následujících pokynů:

Jedná-li se o X, žeton odhoďte.

Jedná-li se o /// , umístěte na jeho místo 1 nebo 2 kartonové figurky nepřátel odpovídající barvy a otočte je čelem ve směru určeném symbolem šipky na vyhodnoceném žetonu.

Jestliže umístíte alespoň 1 kartonovou figurku nepřítele, odhoďte.

Není-li v zásobě nepřátel dostatek kartonových figurek k umístění alespoň 1 figurky, doberte si kartu aktivace nepřátel (pokud se na mapě vyskytuje alespoň 1 žeton , kartu aktivace nepřátel , jinak kartu aktivace nepřátel ). Vyhodnoťte kartu, avšak aktivujte pouze 1 nepřítele, který stojí neblíže právě vyhodnocovanému a který má zároveň stejnou barvu, již nebylo možno umístit. poté odhoďte.

***Příklad A:*** *Účinek karty události s časováním na konci kola způsobí vyhodnocení 1 , který se nachází nejblíže vedoucímu stalkerovi (v tomto případě je jím modrý stalker). Otočíte v budově a zjistíte, že se jedná o se šipkou ukazující nahoru. Symbol značí banditu s brokovnicí. Ze zásoby nepřátel proto vezmete 1 kartonovou figurku bandity s brokovnicí, umístíte ji na pole a otočíte ji čelem směrem nahoru. poté odhodíte.*

***Příklad B:*** *V zásobě nepřátel nejsou k dispozici žádné kartonové figurky banditů s brokovnicí (všechny 3 jsou už na mapě). Musíte dobrat kartu aktivace nepřátel (v tomto případě ) a aktivovat 1 banditu s brokovnicí nejblíže . Podle pravidel pro určení nejbližšího objektu to znamená jednoho z banditů v dosahu 1 od . Sami rozhodněte, zda se bude jednat o banditu v budově, či o banditu vedle ní. Při vyhodnocení jednotlivých kroků na kartě aktivace nepřátel mějte na paměti, že tyto kroky ovlivňují pouze vámi vybraného 1 banditu (a zároveň jen v případě, že jeho barva odpovídá barvě daného kroku). Poslední krok na kartě neberte v potaz vůbec, protože ten se vyhodnocuje pouze, když je karta otočena ve fázi nepřátel a Zóny.*

**Umístění nepřátel a plně obsazená pole**

Máte-li umístit figurku nepřítele na plně obsazené pole (např. následkem vyhodnocení ), umístěte ji na nejbližší pravidly povolené pole otočenou čelem k poli, na něž nemohla být umístěna.

**Vyhodnocení několika nebo žádného**

Dostanete-li pokyn k současnému vyhodnocení několika najednou, vyhodnoťte je postupně, jeden po druhém.

Dostanete-li pokyn k vyhodnocení a na mapě mise nejsou žádné , nedělejte nic.

# PRŮBĚH MISE

Mise představují různé úkoly, o jejichž splnění budete usilovat v průběhu kampaně. Jsou vzájemně propojeny příběhem a odehrávají se na mapách sestavených z určených dílů mapy, na nichž jsou v rámci přípravy mise rozmístěny různé herní komponenty.

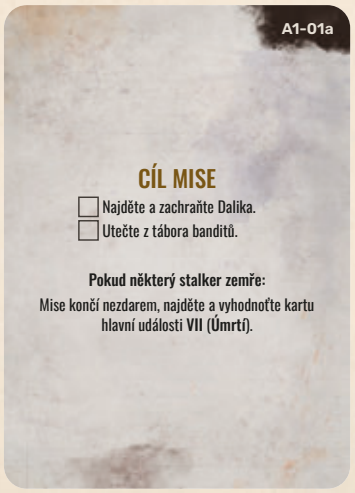
**Aktivní událost**

V jakoukoli chvíli může být aktivní pouze jedna událost. Kdykoli máte následkem herního účinku odhalit/vyhledat kartu události, umístěte ji navrch předchozí karty aktivní události.

## CÍL MISE

Každá mise má svou kartu cíle obsahující shrnutí vašeho úkolu. Chcete-li misi ukončit úspěšně, musíte tento úkol splnit. Kromě toho obsahuje také pokyny pro případ smrti jednoho ze stalkerů.

Ve většině misí má stalkerova smrt za následek jejich neúspěšné ukončení a vy musíte vyhodnotit zvláštní kartu hlavní události, která vás provede dalšími kroky.


A1-01a
CÍL MISE
Najděte a zachraňte Dalika.
Utečte z tábora banditů.
Pokud některý stalker zemře:
Mise končí nezdarem, najděte a vyhodnoťte kartu hlavní události VII (Úmrtí).

***Příklad:*** *Karta cíle mise první mise (**A1**).*

**Počet stalkerů**

Symbol 👥 představuje číselnou hodnotu odpovídající počtu hráčů ve vašem týmu, kterou zohledňují některé herní účinky.

**Příklad:** Vpravo vyobrazená karta hlavní události Nově příchozí vám nařizuje umístit (4 - 👥) náhodných událostí navrch balíčku událostí. Ve hře 2 stalkerů byste v důsledku tohoto účinku umístili 2 náhodné události (4 - 2 = 2).

## PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

Každá mise se hraje na několik herních kol, jež sestávají ze tří fází. V každém kole hráči nejprve odhalí a vyhodnotí novou kartu události, naplánují a odehrají své tahy a nakonec čelí reakci nepřátel i působení samotné Zóny. Tento postup se opakuje, dokud hráči úspěšně neukončí misi, jeden ze stalkerů nezemře, nebo hráčům nedojde vyměřený čas. Ať už mise skončí jakkoli, jako poslední se vyhodnotí zvláštní karta hlavní události.

Herní kolo se skládá z následujících fází:

1. **Fáze události** – Odhalte a přečtěte si novou kartu události, která vám sdělí, co se děje, a poté vyhodnoťte její okamžité účinky.
2. **Fáze hráčů** – Každý hráč provede dva tahy, v jejichž průběhu může provést různé akce. Zůstane-li na konci tahu stalker hráče viditelný pro své nepřátele, budou reagovat (více na str. **34**).
3. **Fáze nepřátel a Zóny** – V této fázi dochází k aktivaci nepřátel, stalkeři vyhodnotí postih způsobený dávkou radiace a vyhodnotí se účinky s časováním na konci kola (většinou se nachází na kartách událostí).

**Informace na kartě události**

Část karty události je vyhodnocena až ve fázi nepřátel a Zóny, text, který se na ní nachází, si však smíte přečíst už ve chvíli, kdy se daná událost stane aktivní událostí. Své akce proto plánujte s přihlédnutím k těmto informacím!

## Fáze události

Události znázorňují plynutí času během mise a vyprávějí příběh odehrávající se v rámci jednotlivých kol. V této fázi odhalte vrchní kartu z balíčku událostí, přečtěte ji, vyhodnoťte jakékoli okamžité účinky a umístěte kartu vedle balíčku událostí (navrch karty události z předchozího kola). Poté pokračujte fází hráčů.

Balíček událostí obsahuje dva druhy karet událostí:

- **Hlavní události** – Tyto karty pokračují ve vyprávěném příběhu a obsahují situace specifické pro danou misi. Pro každou misi jsou jedinečné a do balíčku událostí jsou přidány při přípravě mise. Některé karty hlavních událostí mají několik variant se stejným číslem, takže při sestavování balíčku událostí musíte z těchto variant vybrat jednu náhodnou kartu.
- **Náhodné události** – Tyto karty obsahují drobné dějové zvraty, například nález dodatečné kořisti nebo náhlý nárůst radiace. Do balíčku událostí jsou přidávány v průběhu mise.

**Schéma karet hlavní události a náhodné události:**

1
Nově příchozí
III
2
Tábor je v obležení! Bandité vyskakují na nohy, chápou se zbraní.
3
OKAMŽITĚ
Poplach!
Vyhodnoťte všechny ? ze všech sloupků ?.
4
Konec kola
Dlouhodobé boje
Umístěte 4 - 👥 karet náhodných událostí navrch balíčku událostí.
5A
Vraťte zpět všechny žetony tahu a obnovte žeton vedoucího stalkera.
Začněte další kolo – odhalte novou kartu události a vyhodnoťte ji.
5B
1
ychlá kontrola výbavy
Jedna z tvých sumek je rozepnutá.
Zásobník, který v ní byl, musel někde vypadnout.
3
OKAMŽITĚ
Vedoucí stalker:
Odhoďte 1 zásobník. Smíte odhodit nebo posunout dolů jeden ze svých žetonů tahu jako při provedení 1 a ignorovat tento účinek.
4
Konec kola
5B
Vraťte zpět všechny žetony tahu a obnovte žeton vedoucího stalkera.
Začněte další kolo – odhalte novou kartu události a vyhodnoťte ji.

1. **Název**
2. **Číslo** – Karty hlavních událostí mají číslo uvedeno na líci i na rubu. Karty náhodných událostí, které jsou na začátku hry v krabičce mise, mají číslo mise pouze na líci.
3. **Příběh** – Popis aktuálního dění.
4. **Okamžité účinky** – Tyto účinky jsou vyhodnoceny ihned poté, co ve fázi události odhalíte danou kartu. Některé z nich umožňují stalkerům provádět dodatečné akce, jako pohyb nebo útok, není-li však výslovně uvedeno jinak, nezpůsobují posun žetonu tahu.
5. **Účinky s časováním na konci kola** – Tyto účinky jsou vyhodnoceny na konci fáze nepřátel a Zóny.
   - **A.** Pojmenované účinky se neobjevují na všech kartách událostí a mohou se vzájemně lišit. Obvykle přidávají do balíčku událostí nové náhodné události nebo způsobují příchod dalších nepřátel.
   - **B.** Nepojmenované účinky jsou na všech kartách stejné a připomínají vám kroky, které je nutno provést před začátkem dalšího kola.

# Fáze hráčů

Vedoucí stalker, jenž v každém kole začíná, provede jeden tah, načež pokračuje svým tahem další stalker v pořadí po směru hodinových ručiček. Takto se stalkeři střídají, dokud nejsou odehrány všechny tahy.

V rámci kola provede každý stalker celkem dva tahy (představované dvěma žetony tahu), přičemž v každém tahu provede 2 běžné akce ✉.

Jakmile všichni stalkeři odehrají oba své tahy, následuje fáze nepřátel a Zóny.

## TAHY

***Příklad:*** *Vlevo – žetony tahu před provedením jakékoli ✉. Uprostřed – žeton tahu po provedení první ✉ v probíhajícím tahu. Vpravo – žeton akce po provedení druhé ✉ v probíhajícím tahu. Rozhodne-li se stalker neprovést žádnou ☐, jeho tah končí a nepřátelé, kteří jej vidí, mohou provést své reakce.*

Každý tah je představován jedním ze dvou žetonů tahu na stalkerově desce PDA. Během tahu provádí akce pouze aktivní stalker.

Tah dalšího stalkera v pořadí může začít až po ukončení tahu aktivního stalkera.

Ve svém tahu musí aktivní stalker provést 2 běžné akce ✉. Vedle nich smí provést libovolný počet volných akcí ☐. Kdykoli stalker provede běžnou akci, posune svůj žeton tahu o jedno pole dolů. Pokud po posunutí žetonu tahu na spodní pole nechce provést žádné volné akce ☐, jeho tah končí.

**Konec stalkerova tahu**

Po ukončení stalkerova tahu dostanou všichni nepřátelé, pro něž je tento stalker viditelný, příležitost provést svou reakci – zaútočit na něj. Tento krok připomíná text na desce PDA, který je odhalen, když se žeton tahu nachází na spodním poli. Podrobné informace o reakci nepřátel naleznete na str. **34**.

**Pasování**

Ještě před začátkem tahu se hráč může rozhodnout, že bude pasovat. V takovém případě pokračuje svým tahem další stalker v pořadí. Pasováním hráč o tah nepřijde, pouze jej odloží, například aby měl později pro své akce lepší podmínky. Nakonec však všichni hráči musí provést oba tahy, žádný nelze zcela vynechat.

## AKCE

Ať už se jedná o pouhých pár kroků, nebo odstřelení bandity, každá akce je důležitá a může mít vliv na průběh celé mise.

Aktivní stalker musí nejprve zcela dokončit jednu akci, než začne provádět další.

Základní akce mohou provádět všichni stalkeři a jsou podrobně vysvětleny na následujících stranách. Další akce poskytují karty prostředí na mapě mise a karty výbavy (například různé zbraně, granáty či lékárničky).

Akce jsou představovány dvěma odlišnými symboly:

✉ **Běžná akce** – Při provedení tohoto druhu akce musíte posunout svůj žeton tahu o jedno pole dolů. Běžná akce představuje krátký časový úsek, během něhož zvládne stalker například pohyb o několik metrů, hození granátu nebo výstřel ze zbraně.

☐ **Volná akce** – Při provedení těchto akcí neposouváte žeton tahu. Ve svém tahu můžete provést libovolný počet volných akcí, které smějí předcházet vašim dvěma běžným akcím, mohou po nich následovat nebo mohou být zahrány mezi nimi. Volné akce představují úkony, které váš stalker dokáže provést bez jakékoli přípravy, například nahlédnutí oknem dovnitř budovy, otevření dveří nebo vypití energetického nápoje.

**Vedoucí stalker**

Vedoucí stalker je dočasný titul, jehož nositelem je pokaždé jeden ze stalkerů. Více na str. **24**.

**Průvodce hrou**

Příklad průběhu herního kola a jednotlivých tahů naleznete v Průvodci hrou.

**Ukazatele ■ na žetonech tahu**

Následkem některých účinků umístíte na svůj žeton tahu 1 nebo více ■. Tyto ukazatele zvyšují počet ✉, které můžete provést během daného tahu. Kdykoli provedete ✉ a na žetonu svého aktuálního tahu máte alespoň 1 ■, musíte místo posunutí žetonu tahu o jedno pole dolů odhodit 1 ■. Na konci kola stalkeři odhodí všechny zbývající ■ ze svých žetonů tahu.

# ZÁKLADNÍ AKCE

Všichni stalkeři mohou vždy provést následující akce (naleznete je rovněž na přehledové kartě).

**Pohyb:**

*Někdy je prostě nejlepší utíkat, co ti nohy stačí…*

Pohněte se až o 3 pole.

Tato akce je tím nejběžnějším způsobem přesunu po mapě mise. Po provedení pohybu musíte umístit nebo přesunout váš žeton hluku.

**Obezřetný pohyb:**

*K některým situacím je třeba přistupovat tiše a opatrně.*

Pohněte se o 1 pole. Neumisťujte ani nepřesouvejte svůj žeton hluku.

Tuto akci nesmíte provést, pokud jste na začátku pohybu viditelní pro nepřítele, nebo byste se pro něj naopak stali viditelnými po ukončení pohybu.

**Pravidla pohybu stalkera**

Pohyb může být různého druhu a může pocházet z různých zdrojů. Bez ohledu na zdroj se však pohyb všech stalkerů řídí následujícími pravidly:

- Při pohybu o X polí jednoduše svým stalkerem pohněte X-krát na sousední pole. Pole oddělená neprůchozím terénem nebo zdí nejsou považována za sousední.
- Vstoupíte-li na pole s nepřítelem, váš pohyb je přerušen a vy jej musíte okamžitě ukončit.
- Pokud ukončíte svůj pohyb na plně obsazeném poli, odstrčte jednu ze zde přítomných bytostí (přednost mají stalkeři) na sousední pole (pokud možno na pole, z něhož jste na obsazené pole vstoupili). Nedokážete-li odstrčit žádnou bytost a vytvořit si tak místo pro sebe, nesmíte pohyb na plně obsazeném poli ukončit.
- Smíte se pohybovat přes plně obsazená pole, na nichž se nenacházejí žádní nepřátelé.
- Jestliže se pohnete pryč z pole s nepřítelem, otočte jeho kartonovou figurku tak, aby stál čelem k sousednímu poli, na něž jste se pohnuli.

**Hluk**

- Pokud projdete při pohybu polem, které je pro nepřátele viditelné, umístěte svůj na první následující pole, na něž při svém pohybu vstoupíte a na které už nepřátelé nevidí.
- Ukončíte-li pohyb na poli viditelném nepřáteli, umístěte svůj na toto pole.
- Ukončíte-li pohyb a váš není dosud umístěn na mapě mise, umístěte nebo přemístěte svůj na pole, kde jste pohyb ukončili.

**Radiace**

- Pokud jste následkem pohybu posunuli jeden ze svých žetonů tahu a během tohoto pohybu jste vstoupili na pole s , opustili jej nebo prošli jedním či několika takovými poli, zvyšte svou dávku radiace o nejvyšší hodnotu ze všech polí, na nichž se váš stalker během pohybu nacházel. Tuto hodnotu lze snížit modifikátorem radiace, který mu poskytuje jeho ochranný oděv.

**Odstrčení**

Odstrčení je nedobrovolným druhem pohybu, který nemůže být přerušen. Po odstrčení nepřítele otočte jeho kartonovou figurku tak, aby stál čelem k poli, z něhož byl odstrčen.

**Obezřetný pohyb**

Některé akce vám dají výslovný pokyn k pohybu bez umístění či přesunu žetonu hluku. V takových případech umístěte nebo přesuňte svůj žeton hluku, pouze pokud ukončíte pohyb na poli, na něž vidí nepřítel.

**Spouštěče**

Při pohybu kontrolujte, zda jste vstoupili na pole s nebo na pole se symboly anomálií ( ), a případně vyhodnoťte všechny spuštěné účinky. Pokud má okamžitý účinek a pokud není výslovně uvedeno, že váš pohyb tím končí, smíte po úplném vyhodnocení v pohybu pokračovat.

**Příprava:**

*Rychlá výměna výstroje a výzbroje se spolubojovníkem nebo zaujmutí lepší pozice pro střelbu.*

Získejte 1 (šroub) a (soustředění). Další informace o soustředění naleznete na str. **29**.

Poté mohou všichni stalkeři na poli, na němž se momentálně nacházíte:

- Vyměnit artefakt, doplňkovou výstroj a výzbroj, ochranný oděv, předmět, zbraň, zásobník, nebo důležité nálezy (= druh karet poznámek, které se mohou objevit v průběhu mise) s jiným stalkerem na stejném poli.
- Přemístit zbraň z pole zbraně do batohu a naopak. Střelivo zůstává ve zbrani (manipulace se střelivem viz str. **26**).
- Přemístit ochranný oděv z pole ochranného oděvu do batohu a naopak.
- Přidat nebo odebrat doplňkovou výstroj a výzbroj k ochrannému oděvu nebo ke zbrani.
- Přemístit artefakt z pole artefaktu do batohu a naopak.

Všechny uvedené body mohou stalkeři provést, kolikrát chtějí, a v libovolném pořadí.

**Nabití zbraně:**

*Když ti kohoutek cvaká naprázdno, bude to chtít další náboje.*

Máte-li , považujte tuto akci za (žeton neodhazujte).

Odhoďte ze svých kapes 1 zásobník, jehož druh odpovídá vaší zbrani (pistole , puška nebo brokovnice ), a přidejte k této zbrani tolik , kolik je její maximální úroveň střeliva.

**Sebrání:**

*V Zóně se po zemi povaluje spousta věcí, které jen čekají na to, až je sebereš.*

Vyberte si buď 1 (kořist), nebo (artefakt) na poli, na němž se momentálně nacházíte. Pokud zvolíte a žeton je lícem dolů, otočte jej, získejte zobrazenou odměnu a poté jej odhoďte.

Seberete-li , získejte kartu artefaktu s vlastností odpovídající vlastnosti anomálie, z níž jste tento artefakt získali.

**Vějička:**

*Někdy je zapotřebí jen malé rozptýlení pozornosti.*

Použití vějičky vám umožní pohnout vašimi protivníky nebo je nalákat přímo do pasti. Používejte však vějičku opatrně!

Odhoďte 1 ze svých kapes. Vyberte pole v dosahu 3 od svého stalkera a umístěte na něj svůj . Jsou-li na tomto poli nebo na polích v jeho sousedství nějací nepřátelé, doberte si kartu aktivace nepřátel a vyhodnoťte ji. Aktivujte však pouze nepřátele na vámi vybraném poli a na polích v jeho sousedství. Poté, jestliže vidí kterýkoli z těchto nepřátel na jakýkoli žeton hluku, přesuňte daný žeton o 1 pole směrem k jeho majiteli.

Tuto akci nesmíte provést, pokud je na mapě mise umístěn váš .

**Šrouby a matice:**

*Stalkerovi věrní přátelé. I když trochu rezaví… Každý stalker má po kapsách pár šroubů, které mu pomáhají najít bezpečnou cestu anomáliemi.*

Vezměte ze svých kapes 1 a umístěte jej na vybraný symbol anomálie v dosahu 3. Při hodu kostkou na aktivaci anomálie ignorujte všechny symboly anomálie zakryté .

umístěné na mapě jsou odstraněny ve fázi nepřátel a Zóny.

**Nůž:**

*Hodí se ti za všech okolností, ať už při otevírání turistické konzervy, nebo jako záloha ve chvíli, kdy tvé AKM dojdou náboje.*

Nůž je útočná akce. Při jejím provedení se musíte nacházet na stejném poli jako nepřítel, na něhož chcete zaútočit, a smíte si vybrat část těla, na kterou útok cílíte. Pak hoďte 3 . Pokud nepřítele zabijete, snižte svou úroveň hluku.

## OSTATNÍ AKCE A KDE JE NAJÍT?

TŘÍŠTIVÝ GRANÁT
GRANÁT, ROZPTYL
HOD (DOSAH 2)
Na vybrané pole umístěte svůj .
Hoďte 4 . Zaútočte na všechny bytosti na tomto poli.
• Stalkeři: ★ = .
• Nepřátelé: Cílte na trup.
Odhoďte tuto kartu.
500

Kromě základních akcí mají stalkeři k dispozici také pestrou škálu dalších akcí spojených s různými herními komponentami. Mezi nejběžnější z nich patří:

- **Zbraně** – Každá zbraň poskytuje alespoň jednu útočnou akci (viz str. **26**) podmíněnou spotřebováním střeliva .
- **Karty prostředí** – S většinou karet prostředí lze interagovat prováděním akcí, které jsou na nich uvedeny. Tyto akce odhalují nová tajemství nebo ovlivňují průběh mise.
- **Předměty** – Všechny mají vlastní akci, kterou lze provést, pokud se karta předmětu nachází ve vašem batohu. Po použití je karta odhozena.
- **Artefakty** – Některé artefakty poskytují speciální akce.

## SPOUŠTĚČE A DODATEČNÁ PRAVIDLA

Přestože se nejedná o akce, spouštěče a dodatečná pravidla tvoří neoddělitelnou součást hry. Vyhodnotí se hned, jakmile je splněna jejich podmínka. Některé z nich mohou podpořit nebo narušit probíhající akci, jiné slouží k utajení informací před hráči až do provedení konkrétní akce, a několik jich dokonce dokáže ovlivnit průběh samotné mise.

**Spouštěče**

Spouštěče se objevují na kartách prostředí umístěných na mapě a na kartách anomálií. Jejich text vám připomíná, že po vstupu stalkera (a někdy i nepřítele) na konkrétní pole na mapě mise k něčemu dojde. Zároveň také určuje, zda má být dotyčný účinek vyhodnocen okamžitě v průběhu akce, nebo až po jejím ukončení. Pokud je účinek vyhodnocen okamžitě, nezpůsobí ukončení probíhající akce, není-li výslovně uvedeno jinak.

A1-03a
Nahlédněte dovnitř: Tuto akci můžete provést na poli sousedícím s tělo budovy. Otočte tuto kartu.
Jakmile do této budovy vstoupí stalker, okamžitě otočte tuto kartu.

KOKTEJL
CHEMICKÁ
Po ukončení pohybu bytosti hoďte na aktivaci této anomálie:
Bytost, která spustila účinek, a bytosti na všech polích s výsledným symbolem anomálie:
Stalkeři: Ztratíte 9 BZ a poté utrpíte .
Nepřátelé: Vyhodnotí lehké zranění a poté utrpí .

**/ / Dodatečná pravidla**

Vaše postava, mnoho součástí vaší výbavy a některé karty prostředí zpřístupňují nové dovednosti označené symbolem / / , jehož barva odpovídá barvě dané karty. Tyto dovednosti vylepšují konkrétní akce, nebo poskytují trvalé pasivní schopnosti.

SLIZ
CHEMICKÝ
Kdykoli na vás zaútočí nepřítel v dosahu 1, můžete zvýšit svou dávku radiace o 3 a tento nepřítel utrpí .
2000
2

## RADIACE

*I po všech těch letech, která uplynula od první nehody, je Zóna plná rizikových míst s vysokou úrovní radiace. Moudrý stalker ví, kdy je má přejít a jak se na takový přechod připravit – důležitou roli hraje dobrý ochranný oděv a vodka.*

Kdykoli posunete dolů jeden ze svých žetonů tahu (obvykle provedením ), a pokud jste v průběhu provedené akce vstoupili na pole s , opustili jej, nebo prošli jedním či několika takto označenými poli, zvyšte svou dávku radiace o nejvyšší hodnotu  ze všech polí, na nichž se váš stalker během akce ocitl. Tuto hodnotu lze snížit modifikátorem radiace, který mu poskytuje jeho ochranný oděv.

**Geigerův počítač a dávka radiace**

Geigerův počítač mějte poblíž své desky PDA, abyste mohli snadno zaznamenat celkovou dávku radiace, jíž jste byli vystaveni v průběhu mise. Kdykoli zvýšíte svou dávku radiace, otočte terčíkem tak, aby displej zobrazoval vyšší číslo. Při snížení dávky radiace otočte terčíkem na opačnou stranu.

Následky působení radiace vás mohou postihnout ve fázi nepřátel a Zóny a pokaždé, když vám hra vydá příslušný pokyn (dále viz str. **35**).

**Kritická dávka radiace**

Zvýšíte-li svou dávku radiace nad 16 (což znamená, že displej dostane šedou barvu), hoďte okamžitě 4 , ztraťte tolik BZ, kolik vám padne ★, a nastavte svou dávku radiace na 16.

## HLUK

*Když se pustíš do práce, dříve či později si toho někdo všimne. A zpravidla z toho nevzejde nic dobrého…*

Následkem mnoha akcí umístíte na mapu mise svůj žeton hluku, který vyvolá zájem nepřátel a může je přivést k vám. Tento zájem však postupem doby opět opadne, což vám umožňuje používat hluk plánovaně. Umístění žetonu hluku totiž nevyvolá okamžitou reakci nepřátel, pouze ovlivňuje jejich chování v průběhu kroku aktivace nepřátel.

**Nízká úroveň hluku** – Představuje zvuky a další známky vaší přítomnosti, například rychlejší pohyb nebo zabití pomocí zbraně s tlumičem, které nutně neznamenají pozornost nepřátel. Jsou-li na mapě mise pouze žetony  nebo pokud je zcela bez žetonů hluku, nepřátelé vás vůbec nemusí začít sledovat a budou jen pokračovat ve svých obchůzkách.

**Vysoká úroveň hluku** – Představuje zvuky a další známky vaší přítomnosti, které nepřátelé budou sledovat. Akce jako výstřel ze zbraně nebo pohyb přímo před jejich očima přimějí nepřátele pokusit se vás co nejdříve najít. Je-li na mapě mise alespoň 1 , chování nepřátel bude mnohem agresivnější a zaměřené na zdroj, jenž vzbudil jejich pozornost.

Dokud máte na mapě svůj , žádný účinek nemůže umístit zároveň váš .

Dokud je stalker pro nepřítele viditelný, jeho  zůstává umístěn na poli, na němž se nachází. Tento  nemůže být žádným účinkem umístěn ani přesunut a jeho úroveň nemůže být snížena.

**Snížení úrovně hluku**

Některé účinky nebo akce snižují úroveň hluku. V případě snížení  otočte žeton na stranu , v případě snížení  vraťte žeton na svou desku PDA.

**Hluk způsobený pohybem**

- Pokud projdete při pohybu polem, které je pro nepřátele viditelné, umístěte svůj  na první následující pole, na něž při svém pohybu vstoupíte a na které už nepřátelé nevidí.
- Ukončíte-li pohyb na poli viditelném nepřáteli, umístěte svůj  na toto pole.
- Ukončíte-li pohyb a váš  není dosud umístěn na mapě mise, umístěte nebo přemístěte svůj  na pole, kde jste pohyb ukončili.
- Pokud vás nepřítel uvidí během svého pohybu, musíte umístit váš  na pole, na němž se momentálně nacházíte.

# PDA A VÝBAVA

Nejdůležitější herní komponentou je pro každého hráče jeho PDA (hráčská deska). V průběhu mise na ní budete uchovávat svou výbavu a uchovává všechny informace týkající se vašeho stalkera. Na desce PDA najdete následující pole, stupnice a komponenty:

1. **Pole stalkera** – Zde umístíte kartu stalkera.
2. **Pole tahů** – Zde umístíte žetony tahu. Provedení vždy označíte posunem příslušného žetonu směrem dolů.
   - A. **Žetony tahu** – Na začátku každého kola jsou žetony tahu umístěny na horní pole příslušného sloupce. Po provedení dvou se žeton tahu bude nacházet na spodním poli.
   - B. **Žetony vážného zranění** – Utrpíte-li vážné zranění, umístíte jeho žeton na toto pole. Zde umístěný žeton částečně blokuje pole tahu a omezuje počet, které má stalker v daném tahu k dispozici.
3. **Pole zbraně**
   - A. **Karta zbraně** – Zde umístíte aktuálně používanou zbraň.
   - B. **Doplňková výzbroj** – Zde umístíte až 2 karty doplňkové výzbroje odpovídající polím doplňkové výzbroje na vaší aktuálně používané zbrani.
   - C. **Stupnice zásobníku** – Zde umístíte ■ představující střelivo ve vámi aktuálně používané zbrani.
4. **Pole ochranného oděvu**
   - A. **Karta ochranného oděvu** – Zde umístíte aktuálně oblečený ochranný oděv.
   - B. **Doplňková výstroj** – Zde umístíte až jednu kartu doplňkové výstroje.
5. **Pole artefaktů**
   - A. **Karta artefaktu** – Zde umístíte aktuálně používaný artefakt s nejvyšší hodnotou (základní dávka radiace artefaktu).
   - B. **Schránka sloužící k uchování artefaktu** – V závislosti na svém ochranném oděvu zde smíte umístit žeton schránky.
   - C. **Karty artefaktů** – Zde umístíte až dva další používané artefakty tak, aby jejich hodnoty zůstávaly zakryty deskou PDA.
6. **Batoh** – Zde ukládáte předměty a další karty výbavy, které momentálně nepoužíváte.
7. **Kapsy** – Zde ukládáte všechny , zásobníky a někdy i žetony získané v rámci mise.
8. **Hluk** – Zde umístíte žeton hluku, pokud není umístěn na mapě mise.
9. **Stupnice bodů zdraví (BZ)** – Zde označíte aktuální stav BZ.

**Snížení počtu BZ na 0**

Kdykoli se váš počet BZ sníží na 0 (a kdykoli má klesnout pod 0, jste-li momentálně na 0), utrpíte vážné zranění. Pokud utrpíte třetí vážné zranění, váš stalker zemře.

Další informace o vážných zraněních a stalkerově smrti naleznete na str. **29**.

**Ztráta a léčení BZ**

Při ztrátě BZ posuňte ukazatel o příslušný počet polí směrem doprava (nejdále na 0).

Při léčení BZ posuňte ukazatel o příslušný počet polí směrem doleva (nejdále na maximální hodnotu BZ vašeho stalkera).

## Karta stalkera

Hráči vystupují v roli stalkerů, kteří z nejrůznějších důvodů prozkoumávají území Zóny. Každého stalkera představuje jedinečná karta, a přestože se od sebe vzájemně liší, na všech kartách lze najít několik obecných údajů:

MILADY
1
BZ 14
2
STŘELECKÉ UMĚNÍ
3
2 (DOSAH 0–3)
3 (DOSAH 4+)
PŘESNÁ MUŠKA
Při každém útoku na nepřítele, 4 ás nevidí, přidejte ke svému hodu +1★.
KRADMÝ POHYB
Pohněte se až o 3 pole. Při tomto pohybu je maximální dohled nepřátel snížen na 1 s výjimkou pole, na němž ukončíte svůj pohyb. Jednou za tah.
5
Milady měla kdysi všechno, od drahých aut až po lovecké výpravy v zahraničí. Její život byl jako pohádka, dokud ji nepotrhal medvěd a neupadla do kómatu. Když se o několik let později probudila, dozvěděla se, že její manžel, příslušník zvláštních jednotek, byl nasazen v Zóně, odkud se nikdy nevrátil.
Milady, pověstná svým střeleckým a loveckým uměním, byla natolik zoufalá, že se vydala za ním.
Svého manžela hledá už celé roky, po poručíkovi Štěpanovi Andrjuchovovi však není ani stopy. Dávejte si na ni pozor. Na svět nejraději hledí skrz zaměřovač své odstřelovačské pušky.

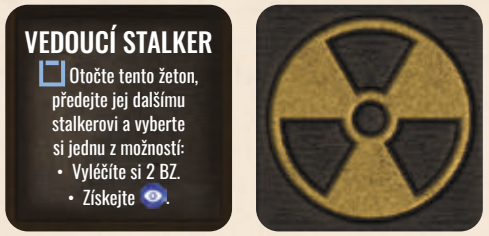
1. **Jméno**
2. **BZ** – Nejvyšší počet BZ, které může stalker mít. Každou misi začínáte s uvedeným počtem BZ a v jejím průběhu nemůžete mít nikdy víc.
3. **Střelecké umění** – Uvádí počet , jimiž házíte při každém útoku zbraní. Střelecké umění postavy někdy závisí na vzdálenosti jejího cíle.
4. **Dovednosti** – Každá postava má alespoň jednu dovednost. Jedná se o akce nebo dodatečná pravidla ovlivňující hru.
5. **Příběh** – Všechny karty obsahují na rubové straně krátký příběh představující postavu.

## Vedoucí stalker

*Každá skupina potřebuje vůdce.*

Vedoucí stalker je dočasný titul náležící vždy jednomu stalkerovi. Některé herní účinky (například ty, které jsou uvedeny na kartách událostí) se týkají právě vedoucího stalkera. Vedoucí stalker také rozhoduje ve všech nevyřešených sporech mezi hráči.

**Vedoucí stalker je držitelem tohoto žetonu:**


VEDOUCÍ STALKER
Otočte tento žeton, předejte jej dalšímu stalkerovi a vyberte si jednu z možností:
• Vyléčíte si 2 BZ.
• Získejte .

Dokud disponujete vyobrazeným žetonem, můžete provést následující akci:

Otočte tento žeton, předejte jej dalšímu stalkerovi a vyberte si jednu z možností:

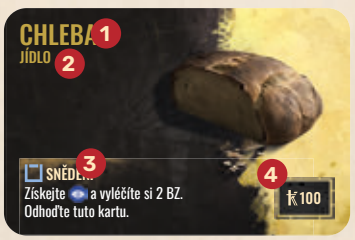
- Vyléčíte si 2 BZ.
- Získejte .

Po ukončení této akce se vedoucím stalkerem stane hráč po vaší levici. Provést akci poskytovanou žetonem (a předat titul vedoucího stalkera) však smí až v následujícím kole, protože k otočení žetonu zpět na stranu s textem dojde až na konci probíhajícího kola.

## Předměty

Předměty jsou běžnými součástmi výbavy, které se na území Zóny nacházejí v hojném množství – od různých druhů granátů a lékárniček až po jídlo a nápoje. Každý z nich poskytuje jednorázový účinek a stalkeři si je ukládají do batohů.

**Schéma karty předmětu:**

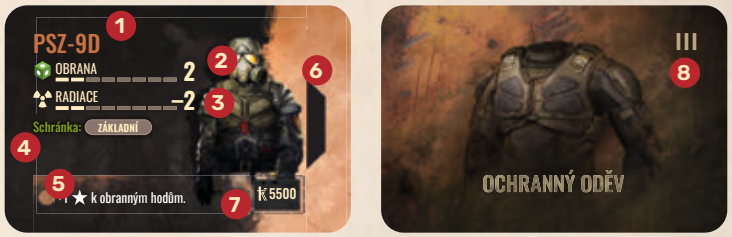



1. **Název**
2. **Vlastnost** – Každý předmět má alespoň jednu vlastnost a některé účinky se mohou týkat vlastnosti předmětu (například získání 1 předmětu s vlastností **jídlo**).
3. **Účinek** – Každý předmět nabízí jednorázovou akci, po jejímž provedení je jeho karta odhozena.
4. **Cena v kuponech** – Vyčíslení hodnoty daného předmětu. Adekvátní cena při obchodování na území Zóny.

## Ochranné oděvy

Ochranný oděv vás chrání před útoky nepřátel, a někdy dokonce sníží dávku radiace, jíž jste vystaveni. V jakoukoli chvíli můžete mít na sobě pouze 1 ochranný oděv, další si však můžete ukládat do svého batohu. Každému stalkerovi důrazně doporučujeme, aby měl stále k dispozici alespoň 1 ochranný oděv. Zóna totiž dokáže být opravdu nelítostným místem. Přestože ochranné oděvy jsou nejrůznějšího druhu, některé prvky mají společné.

**Schéma karty ochranného oděvu:**




1. **Název**
2. **Obranná hodnota** – Uvádí počet , jimiž házíte při obraně proti útoku. Každý výsledek ★ sníží utrpěné (zranění) o 1.
3. **Modifikátor radiace** – Uvedená hodnota upravuje hodnotu polí na mapě a umožňuje vám snížit dávku radiace, jíž jste vystaveni. Bezprostřední zvýšení vaší dávky radiace však mohou způsobit i některé další účinky a v takovém případě bude vždy výslovně uvedeno, zda vás před nimi chrání váš ochranný oděv.
4. **Schránka sloužící k uchování artefaktu** – ZÁKLADNÍ, VYLEPŠENÁ nebo POKROČILÁ. Úroveň schránky ukazuje, jak dobře jste chráněni před základní dávkou radiace artefaktu, který používáte. Vylepšenou a pokročilou schránku zároveň představuje žeton umístěný na desce PDA.
5. **Dodatečná pravidla** – Některé ochranné oděvy mají dodatečná pravidla (například ochranný oděv PSZ-9D vždy zabrání alespoň 1 způsobenému útokem nepřítele).
6. **Pole doplňkové výstroje** – Každý ochranný oděv má jedno pole sloužící k přidání karty doplňkové výstroje.
7. **Cena v kuponech** – Vyčíslení hodnoty daného ochranného oděvu. Adekvátní cena při obchodování na území Zóny.
8. **Úroveň ochranného oděvu** – Vyjádření kvality a síly ochranného oděvu a také jeho dostupnosti na území Zóny. V základní hře se objevují ochranné oděvy úrovně I až III, přičemž úroveň I je nejběžnější a nejslabší.

## Doplňková výstroj

DETEKTOR ECHO
OBJEVENÍ ARTEFAKTU (DOSAH 0)
Hoďte , vezměte žeton artefaktu zpod anomálie a umístěte jej na výsledný symbol na vámi vybraném poli.
1000

K ochrannému oděvu můžete přidat až 1 kartu doplňkové výstroje. Doplňková výstroj je univerzální a může být použita s každým ochranným oděvem – od detektorů poskytujících akce nutné k získání artefaktů z anomálií až po brašny nebo balistické pláty, které stalkerům zajišťují nové schopnosti a dovednosti.

## Artefakty

*Korunní klenoty Zóny. Předměty s podivnými a nadpřirozenými účinky.*

Tyto zvláštní předměty můžete získat v průběhu hry zejména průzkumem anomálií. Artefakty zpřístupňují působivé zvláštní schopnosti a dovednosti, avšak zároveň působí na stalkery silnou radiací.

Pokud jsou artefakty uloženy v batohu, nepředstavují pro vás nebezpečí, ovšem chcete-li využít jejich účinky, musíte je používat. Na své desce PDA máte pro tento účel pole až pro 3 používané artefakty.

Přestože artefakty jsou nejrůznějšího druhu, některé prvky mají společné.

**Schéma karty artefaktu:**

1. **Název**
2. **Vlastnost** – Po sebrání z anomálie získejte kartu artefaktu s vlastností odpovídající vlastnosti anomálie, z níž jste tento artefakt získali.
3. **Zvláštní účinek** – Každý artefakt vám poskytuje novou dovednost nebo schopnost, ať už v podobě akcí, nebo dodatečných pravidel ovlivňujících hru vašeho stalkera.
4. **Cena v kuponech** – Vyčíslení hodnoty daného artefaktu. Adekvátní cena při obchodování na území Zóny.
5. **Základní dávka radiace** – Radiace, jíž je váš stalker nepřetržitě vystaven, používá-li tento artefakt (což znamená, že artefakt není uložen v batohu).

### Základní dávka radiace artefaktu

Každá karta artefaktu uvádí v pravém dolním rohu základní dávku radiace daného artefaktu. Je-li v kroku působení radiace, který je součástí fáze nepřátel a Zóny, vaše aktuální dávka radiace nižší než základní dávka radiace artefaktu, musíte ji zvýšit tak, aby odpovídala hodnotě základní dávky radiace artefaktu.

Používáte-li několik artefaktů, zohledněte pouze nejvyšší hodnotu . Artefakt s touto hodnotou umístěte na horní pole artefaktu své desky PDA. Zbývající artefakty umístěte na pole pod ním a zasuňte je pod desku PDA tak, aby jejich hodnota zůstala zakryta.

Základní hodnotu radiace artefaktu lze snížit ochranným oděvem s VYLEPŠENOU nebo POKROČILOU schránkou.

Následující žetony představují schránky sloužící k uchování artefaktů. Umisťují se na pole schránky pod vaším artefaktem s nejvyšší hodnotou :

Vylepšená schránka snižuje základní hodnotu radiace artefaktu o 2, pokročilá schránka o 4.

## Batoh

*Pořádný batoh je někdy důležitější než nabitá zbraň.*

Batoh je prostor pod vaší deskou PDA. V průběhu mise zde budete ukládat všechny své předměty a další karty výbavy, které momentálně nepoužíváte. Základní kapacita vašeho batohu je 6 karet výbavy, některé účinky však tuto hodnotu dokážou zvýšit.

Za karty výbavy jsou považovány následující druhy karet:

- ochranné oděvy
- artefakty
- doplňková výstroj a výzbroj
- předměty
- zbraně

Máte-li v průběhu mise v jakoukoli chvíli ve svém batohu větší počet karet výbavy, než povoluje jeho kapacita, musíte přebytečné karty odhodit. O odhozených kartách rozhodujete vy sami a mohou jimi být i karty, které jste právě získali. Při přesouvání výbavy z batohu a do batohu (například při provedení akce přípravy) tento limit ignorujte a zkontrolujte počet karet až po ukončení příslušné akce.

Z karet uložených v batohu smí váš stalker použít pouze karty předmětů. Všechny ostatní karty výbavy nemají v batohu žádný účinek. Chcete-li tedy, aby váš stalker danou výbavu používal nebo si ji vzal na sebe, musíte ji nejprve vyndat z batohu prostřednictvím základní akce přípravy.

**Získání nové karty výbavy**

Kdykoli získáte novou kartu výbavy (například z ), uložte ji do svého batohu, nebo ji okamžitě vyměňte za jinou kartu ze své aktuálně používané výbavy (a tu uložte do batohu místo nové karty). Pokud jste získali kartu zbraně nebo ochranného oděvu, smíte k ní přidat odpovídající doplňkovou výzbroj nebo výstroj, kterou již vlastníte. Získané zbraně jsou vždy plně nabité. Uložíte-li získanou zbraň do svého batohu, umístěte všechny její ■ na její kartu. Naopak pokud ji ihned umístíte na pole zbraně jako používanou zbraň, umístěte všechny její ■ na stupnici zásobníku na své desce PDA.

## Kapsy

*Ať už v kalhotách, nebo v sumkách, každý stalker si někde potřebuje uložit své šrouby a rezervní zásobníky.*

Do kapes si v průběhu mise ukládáte , zásobníky a někdy i dodatečné žetony spojené s konkrétní misí. Vyzve-li vás herní účinek k odhození nebo zásobníku, odhoďte je ze svých kapes. v kapsách můžete použít k provedení dvou základních akcí: šroubů a matic a věječky. První z nich slouží k vytvoření bezpečných průchodů skrz anomálie, smyslem druhé je odvedení pozornosti nepřátel.

## Úroveň

Některé karty výbavy mají na rubové straně uvedenou úroveň, která je vyjádřením síly a dostupnosti výbavy, kterou představují.

S úrovní výbavy pracují i některé herní účinky (obvyklým případem jsou obchodníci a odměny). Naopak pokud účinek neuvádí konkrétní úroveň výbavy, je pro jeho vyhodnocení zcela nepodstatná (například získání 1 karty doplňkové výstroje a výzbroje znamená, že zamícháte příslušný balíček a získáte vrchní kartu, která může být úrovně I nebo II).

**Přesná střelba**

Jedna stěna kostky má tento speciální symbol a při útoku zbraní vám může zajistit dodatečný účinek.

## Zbraně

Máte-li se vypořádat s nebezpečími číhajícími v každém koutu Zóny, budete potřebovat spolehlivou zbraň. V jakoukoli chvíli smíte používat pouze 1 zbraň, další si však můžete ukládat do svého batohu.

Každému stalkerovi důrazně doporučujeme, aby měl stále k dispozici alespoň 1 zbraň. Postavit se nepřátelům beze zbraně totiž může být opravdu nesnadný úkol. Přestože zbraně jsou nejrůznějšího druhu, některé prvky mají společné.

**Schéma karty zbraně:**

1. **Název**
2. **Účinný dostřel** – Uvádí vzdálenost, na kterou je daná zbraň nejúčinnější. Když útočíte v účinném dostřelu zbraně a na padne , je výsledek automaticky považován za 4 namísto 2 .
3. **Maximální dostřel** – Uvádí maximální vzdálenost, na kterou lze danou zbraň použít. Každou zbraň můžete použít k útoku na nepřátele v dosahu od 0 až po maximální dostřel.
4. **Střelivo** – Uvádí druh střeliva (pistole , puška , brokovnice nebo speciální ) a maximální množství střeliva, které lze nabít do dané zbraně. Střelivo představují umístěné na desce PDA na stupnici zásobníku, nebo přímo na kartě zbraně, je-li tato zbraň uložena v batohu. Při provedení útoku zbraní je střelivo spotřebováno a odhozeno. Zbraně stalkerů jsou na začátku mise plně nabité.
5. **Pole doplňkové výzbroje** – Zbraně mohou mít až 2 pole doplňkové výzbroje. Shoduje-li se profil drážek na kartě doplňkové výzbroje s poli doplňkové výzbroje na kartě vaší aktuálně používané zbraně, smíte takovou kartou doplňkové výzbroje svou zbraň vylepšit.
6. **Vlastnost zbraně** – Různé účinky, některé trvalé, jiné se uplatňují při útoku zbraní pouze na základě počtu hozených .
7. **Útočné akce** – Zde je uvedeno, jakým způsobem lze zbraň použít při útoku. Zbraně mohou mít 1 nebo 2 útočné akce. Každá útočná akce uvádí:
   - A. **Cena akce** – nebo .
   - B. **Množství spotřebovaného střeliva** – Požadované množství , které ze zbraně musíte odhodit, abyste mohli provést útok.
   - C. **Druh útoku** – Některé karty, jako například doplňková výzbroj, mohou působit jen při konkrétním druhu útoku.
   - D. **kostky** – Počet , jimiž stalker hází při útoku zbraní navíc ke svým .
   - E. **Hluk** – Na místo, kde se váš stalker při útoku nachází, umístěte žeton hluku uvedené úrovně.
   - F. **Dodatečné účinky** – Některé útoky mají dodatečné účinky, od možnosti výběru konkrétní části těla nebo získání dalších či až po zvláštní požadavky pro provedení daného útoku.
8. **Cena v kuponech** – Vyčíslení hodnoty dané zbraně. Adekvátní cena při obchodování na území Zóny.
9. **Úroveň zbraně** – Vyjádření kvality a síly zbraně a také její dostupnosti na území Zóny. V základní hře se objevují zbraně úrovně I až III, přičemž úroveň I je nejběžnější a nejslabší.

**Zásobníky**

Ve hře jsou tři druhy zásobníků:

Zleva doprava: pistole , puška a brokovnice .

Tyto zásobníky odpovídají druhu střeliva používanému v jednotlivých zbraních.

Hráči používají zásobníky při základní akci nabití zbraně. Při provedení akce odhoďte zásobník odpovídajícího druhu střeliva a přidejte ke zbrani tolik , kolik je její maximální úroveň střeliva. Nabít můžete svou aktuálně používanou zbraň nebo jakoukoli zbraň uloženou ve vašem batohu.

## Doplňková výzbroj

Karty zbraní obsahují až 2 pole doplňkové výzbroje, přičemž ke každému poli lze vždy přidat pouze 1 kartu doplňkové výzbroje. Doplňková výzbroj však není univerzální a nemusí být kompatibilní s každou zbraní. Chcete-li ke své zbrani přidat doplňkovou výzbroj, musí mít stejný profil drážek jako zbraň.

Nezapomínejte ani na to, že nezáleží jen na kompatibilitě – některé karty doplňkové výzbroje dokážou posílit pouze konkrétní druh útoku, který nemusí být dostupný na vámi používané zbrani. *Svou zbraň si proto, stalkere, upravuj chytře a prozíravě!*

Níže vyobrazené karty jsou názornou ukázkou všech druhů polí s profily drážek, které se objevují v základní hře. Povšimněte si, že jedno z polí horní zbraně je kompatibilní se dvěma různými profily drážek, a proto i se dvěma různými druhy doplňkové výzbroje.

AKM-74U
ÚČINNÝ DOSTŘEL 2
MAX. DOSTŘEL 3
STŘELIVO 6
POTLAČENÍ
Za každé 2 způsobíte .
1 JEDINÁ RÁNA +2
Vyberte si část těla.
2 DÁVKA +2
Ke svému hodu přidejte 1 .
i další účinky smíte rozdělit mezi cíl a všechny nepřátele, kteří s ním sousedí a které zároveň vidíte.
1000
PUŠKOHLED
Při každém útoku jedinou ranou nebo mířenou ranou v dosahu 3+ hoďte +1 .
2000
GRANÁTOMET
Po útoku touto zbraní můžete okamžitě provést svého předmětu s vlastností granát jako .
2000
PTM
ÚČINNÝ DOSTŘEL 0–1
MAX. DOSTŘEL 2
STŘELIVO 4
POTLAČENÍ
Za každé 2 způsobíte .
1 RYCHLÁ RÁNA +1
Jednou za tah.
1 JEDINÁ RÁNA +1
Vyberte si část těla.
100
TLUMIČ
Po útoku touto zbraní snižte úroveň svého žetonu hluku, pokud na vás nepřátelé nevidí.
1000

# STALKERŮV ÚTOK

*Olovem se dá taky platit.*

Útoky jsou akce, které vám umožňují bojovat s nepřáteli. Obvykle jsou součástí karet zbraní, někdy jsou však dostupné i na jiných kartách (například na kartě předmětu Tříštivý granát). Kromě nich mají stalkeři k dispozici také jednu základní útočnou akci, kterou je akce nože.

Aby váš stalker mohl provést útok, pole, na němž se nachází vybraný cíl, musí být zpravidla v jeho dosahu a/nebo na něj musí vidět.

Není-li uvedeno jinak, útok smíte cílit pouze na nepřátele.

## Postup útoku

Při provádění útoku postupujte následovně:

1. Vyberte si útočnou akci a platný cíl.
   - Při útoku zbraní musí být cíl v maximálním dostřelu zbraně a váš stalker na něj musí vidět.
   - Některé zbraně navíc stanovují také minimální dosah, v němž se cíl musí nacházet.
   - Ostatní útoky (tedy jiné než útoky zbraní) stanovují dosah, v němž mohou být provedeny, a zároveň určují, zda váš stalker musí na svůj cíl vidět.
2. Pokud je váš útok, nezapomeňte posunout žeton tahu, a je-li třeba, spotřebujte příslušné střelivo.
3. Umístěte náležitý žeton hluku.
   - Máte-li v důsledku útoku umístit žeton hluku a nedostanete výslovný pokyn kam, umístěte jej na pole, na němž se stalker momentálně nachází.
   - Máte-li v důsledku útoku umístit a kdekoli na mapě mise je již umístěn váš , neumisťujte .
   - Mějte na paměti, že pokud je váš stalker pro nepřítele viditelný, musíte vždy umístit na pole, na němž se stalker nachází.
4. Zacilte svůj útok na část těla:
   - Jestliže vám útok umožňuje vybrat si část těla, proveďte svůj výběr v této chvíli. Jinak svůj útok zacilte na trup.
   - Podmínky zásahu části těla nepřítele stanovuje přehled, který je součástí karty nepřítele a který zajišťuje vyváženost mezi obtížností zásahu a jeho účinkem (viz dále).
5. Hoďte kostkami:
   - Při útoku zbraní hoďte počtem uvedeným na kartě stalkera a navíc , jejichž počet určuje útočná akce dané zbraně.
   - Ostatní útoky (tedy jiné než útoky zbraní) stanovují počet hozených a/nebo .
   - Hoďte všemi dodatečnými a/nebo , jež poskytují ostatní herní komponenty. Jejich nejběžnějším zdrojem je doplňková výzbroj.
6. Máte-li k dispozici nebo schopnost, která vám umožňuje opakovat hod kostkami, nyní je smíte uplatnit.
7. Vyhodnoťte výsledky hodu kostkami:
   - Většina útoků vám umožní vyhodnotit dodatečný účinek, pokud utratíte . Máte-li dostatečný počet , smíte stejný účinek vyhodnotit i několikrát po sobě.
   - Spočítejte výsledky ★ a součet porovnejte s přehledem podmínek zásahu vámi cílené části těla. Vyhodnoťte účinek odpovídající nejvyšší hodnotě, které se vám podařilo dosáhnout.
   - Provádíte-li útok zbraní v jejím účinném dostřelu, nezapomeňte považovat za 4 ★.
   - Jestliže zásah způsobí lehké nebo těžké zranění, doberte kartu zranění nepřítele a vyhodnoťte odpovídající účinky.
   - Pokud se vám nepodařilo dosáhnout žádné ze stanovených hodnot, váš útok je neúspěšný.
   - Máte-li stále neutracené výsledky , máte nyní poslední příležitost k jejich utracení a uplatnění dodatečných účinků.
8. Jestliže jste nepřítele nezabili, otočte jeho kartonovou figurku tak, aby stála čelem k vašemu stalkerovi.

***Příklad:*** *Palkan se rozhodne zaútočit na snorka svou PTM pomocí útočné akce jediné rány. Protože se jedná o , musí posunout svůj žeton tahu a z PTM odhodí 1 . Hodí 3 (díky svému střeleckému umění) a 1 (z útočné akce PTM). Jediná rána mu umožňuje zacílit na konkrétní část těla a Palkan si vybere snorkovu hlavu. Na kostkách padne 3★, 2★, 1★ a 2 . V přehledu podmínek zásahu hlavy na kartě snorka je jediná hodnota: 6 ★. Palkanovi padl dostatečný počet ★, takže výsledkem je -1 a snork, který má pouze 1 , zemře. Pokud by Palkanovi padlo méně než 6 ★, snork by neutrpěl žádné zranění. V takovém případě by však Palkan mohl utratit 2 , použít vlastnost PTM potlačení a snorkovi přidat (potlačení).*

## Útok na několik nepřátel najednou

Některé útočné akce vám umožní napadnout několik cílů najednou. Mezi nejběžnější z nich patří výbuch granátu, dávka z útočné pušky nebo rozptyl výstřelu z brokovnice.

**Útok dávkou/automatem** – Tyto druhy útoku umožňují v 7. kroku postupu útoku rozdělit hozené symboly ★ a vyhodnocené dodatečné účinky mezi váš hlavní cíl a nepřátele v jeho sousedství, na které vidíte (nemusí být viditelní ve stejném hlavním směru).

### Masky

Na některých stěnách kostek jsou symboly . Tyto symboly můžete utratit za vyhodnocení dodatečných účinků, které se obvykle nachází na kartách zbraní. Uvedené účinky můžete vyhodnotit i opakovaně, a máte-li jich k dispozici více, smíte vyhodnotit i několik různých účinků po sobě – za předpokladu, že dokážete zaplatit příslušný počet . Dodatečné účinky smíte vyhodnotit před ověřením zásahů způsobených vaším útokem i po něm, po každém vyhodnoceném účinku však nezapomeňte z hozených kostek odebrat náležitý počet .

### Opakování hodu kostkami několikrát po sobě

Pro opakování hodu kostkami není ve hře žádný limit, každé opakování však musí pocházet z jiného zdroje.

**Účinky rozptylu** – Vlastnost brokovnice a některých předmětů vám umožňuje zasáhnout všechny nepřátele na jednom nebo více polích. Při vyhodnocení tohoto účinku hoďte kostkami pouze jednou a každému zasaženému nepříteli přidělte všechny hozené ★.

## ZRANĚNÍ NEPŘÍTELE

*Někdy ti nezbude nic jiného než střílet a doufat, že to dobře dopadne.*

Kdykoli nepřítel utrpí lehké nebo těžké zranění (obvykle způsobené útoky nebo účinky anomálie), odhalte vrchní kartu z balíčku karet zranění nepřítele. Vyhodnoťte účinky odpovídající druhu zranění, které nepřítel utrpěl, a poté kartu odhoďte.

Vyhodnocení karty zranění nepřítele může skončit šesti různými způsoby:

1. **Nepřítel utrpí .** – Ke kartonové figurce nepřítele umístěte žeton jako připomínku jeho stavu.
2. **Nepřítel utrpí a .** – Ke kartonové figurce nepřítele umístěte žetony a jako připomínku jeho stavů. Nový obdrží nepřítel i tehdy, utrpěl-li toto zranění následkem účinku . Uvedená situace je jediným případem, kdy nepřítel může mít zároveň dva žetony (z nichž jeden je okamžitě poté odhozen).
3. **Má-li nepřítel , odstrčte jej. Jinak utrpí .** – Buď ke kartonové figurce nepřítele umístěte žeton jako připomínku jeho stavu, nebo pohněte nepřítelem o 1 pole dále od vašeho stalkera (tento pohyb nelze přerušit), pokud už měl ve chvíli, kdy zranění utrpěl. Jestliže neexistuje žádné pravidly povolené pole, na něž byste mohli nepřítele odstrčit, nehýbejte jím.
4. -1 – Nepřítel ztratí 1 . Vzhledem k tomu, že většina nepřátel má pouze 1 , obvykle následuje jeho smrt. Má-li dotyčný nepřítel více než 1 , umístěte žeton -1 jako připomínku jeho stavu k jeho kartonové figurce, nebo na kartu nepřítele (v případě, že se na mapě mise nachází jediná kartonová figurka tohoto druhu nepřítele).
5. **Má-li nepřítel , -1. Jinak utrpí .** – Buď ke kartonové figurce nepřítele umístěte žeton jako připomínku jeho stavu, nebo tento nepřítel ztratí 1 , pokud už měl ve chvíli, kdy zranění utrpěl.
6. **-1. Poté zamíchejte tento balíček.** – Nepřítel ztratí 1 . Vzhledem k tomu, že většina nepřátel má pouze 1 , obvykle následuje jeho smrt. Poté zamíchejte všechny karty zranění nepřátel (včetně této) a vytvořte nový balíček.

### Smrt nepřítele

Kdykoli nepřítele klesne alespoň na 0, nepřítel zemře. Odstraňte z mapy mise jeho kartonovou figurku a vraťte ji do příslušné zásoby nepřátel, protože do hry může opět vstoupit později v důsledku vyhodnocení žetonu .

**Smrt nepřítele a kořist**

*Lidé, kteří se pohybují po území Zóny, si s sebou berou nejrůznější výbavu, a pokud některého z nich zabiješ, můžeš jeho mrtvolu obrat. Pro mutanty nic takového neplatí. Přece bys nečekal, že snork bude nosit po kapsách AKM, že ne?*

Kdykoli zemře nepřítel, který je člověkem, umístěte na jeho pole 1 .

Kdykoli zemře nepřítel, který je mutantem, neumisťujte žádný .

**Zásoba nepřátel**

Na začátku každé mise, a následně kdykoli se v misi objeví nový druh nepřítele, dostanete pokyn k přípravě přesně stanoveného počtu kartonových figurek nepřátel. Některé mohou být umístěny přímo na mapu mise, jiné prozatím zůstanou vedle ní.

Všechny tyto figurky dohromady tvoří zásobu daného druhu nepřítele. Zásoba omezuje počet figurek, které se mohou ve stejnou chvíli nacházet na mapě mise.

**Žetony stavu a**

Více informací o žetonech a najdete na str. **29**.

**Omezení žetonů a**

Bytost může mít nejvýše 1 a 1 . Má-li následkem účinku utrpět nebo a dotyčný stav již má, nemůže obdržet druhý žeton stejného stavu.

# ŽETONY STAVU

V průběhu mise mohou stalkeři a nepřátelé utrpět či získat následující stavy, které se označují příslušnými žetony.

**Vážné zranění**

*Silné krvácení, zlomené žebro, těžký otřes mozku – různé příčiny, stejný následek: za chvíli budeš mrtvý.*

Vážné zranění je negativním stavem, který stalker utrpí ve chvíli, kdy počet jeho BZ klesne na 0. Nastane-li tato situace, umístěte žeton vážného zranění nad libovolný ze svých žetonů tahu. Dokud je žeton vážného zranění umístěn na desce PDA, může stalker ve svém tahu provést pouze jednu .

Jestliže stalker ztratí další BZ ve chvíli, kdy je jeho počet BZ roven 0, utrpí druhé vážné zranění, jehož žeton umístěte nad druhý žeton tahu.

Z jednoho zdroje ztráty BZ může stalker utrpět pouze 1 vážné zranění.

Jakmile zvýšíte počet stalkerových BZ nad 0, odhoďte ze své desky PDA všechny žetony vážného zranění. Žetony tahu však neposouvejte a ponechte je na místě ( ztracené v důsledku vážného zranění nelze ve stejném kole získat zpět).

***Příklad:*** *Utrpíte první vážné zranění a jeho žeton proto umístíte nad levý žeton tahu. Abyste vážné zranění mohli umístit náležitým způsobem, musíte žeton tahu posunout o jedno pole dolů. Počet , které dokážete provést ve svém prvním tahu, se tím omezí na 1.*

**Stalkerova smrt**

Máte-li dva žetony vážného zranění a znovu ztratíte BZ, váš stalker zemře. Po smrti stalkera končí probíhající mise neúspěchem. Každá karta cíle mise obsahuje informace, jak musíte v takové situaci postupovat.

**Soustředění**

*Všechno je jednodušší, když se na úkol pěkně soustředíš.*

Soustředění je pozitivním stavem, který stalker může získat prostřednictvím mnoha akcí, z nichž nejběžnější je základní akce příprava. Každý stalker může mít pouze 1 .

Má-li stalker , smí při útoku, obraně nebo aktivaci anomálie tento žeton odhodit a zopakovat hod tolika kostkami, kolika sám uzná za vhodné.

Některé akce vyžadují ověření, zda stalker disponuje , nebo je jejich provedení přímo podmíněno utracením tohoto žetonu. Například dokud má stalker , nemusí základní akci nabití zbraně provést jako , ale jako .

**Potlačení**

*Když ti někdo dá pořádnou ránu, uklouzneš na podzimním listí nebo jsi omráčený výbuchem granátu, potřebuješ nějaký čas dát se znovu dohromady.*

Potlačení je negativním stavem omezujícím akce bytosti. Obdrží-li tento žeton stalker, umístěte jej na jeho žeton tahu. Obdrží-li tento žeton nepřítel, umístěte jej k jeho kartonové figurce jako připomínku daného stavu. Každá bytost může mít pouze 1 .

**Stalkeři:**

Dokud má stalker , smí provést pouze následující akci:
Odhození .

Stalkeři s nemohou provádět žádné jiné ani , dokud se nezbaví, takže musí odhodit jako svou bezprostředně následující akci po jeho obdržení. může odhodit jen stalker, který je jím ovlivněn. Ostatní stalkeři by se mezitím měli snažit krýt jeho pozici.

Utrpět může být zvlášť nebezpečné, má-li stalker vážné zranění a v okolí se nacházejí nepřátelé. *Proto, stalkere, spolupracuj se svým týmem!*

**Nepřátelé:**

Pokud má nepřítel s provést na konci stalkerova tahu svou reakci, odhoďte místo této reakce jeho .

Nepřátelé s se při vyhodnocení karty aktivace nepřátel neaktivují.

Utrpí-li nepřítel v průběhu jednoho z kroků karty aktivace neřátel, ve zbývajících krocích této karty zůstává neaktivní.

Všichni nepřátelé odhodí svá v rámci kroku odhození žetonů ve fázi nepřátel a Zóny.

**Zranitelnost**

*Ať už tvůj útok nepřítele lehce pochroumal, nebo jen zničil kus nábytku, za kterým byl schovaný, najednou je ve zranitelné pozici. A v takové chvíli je potřeba zasadit další ránu.*

Zranitelnost je negativním stavem zhoršujícím následky útoku vedeného proti bytosti. Obdrží-li bytost tento žeton, umístěte jej k její kartonové figurce/miniatuře. Každá bytost může mít pouze 1 .

**Stalkeři:**

Stane-li se stalker s cílem útoku, zvyšte o 3 a žeton odhoďte. Obvykle to znamená, že pokud stalker nedokáže kompenzovat negativní účinek zranitelnosti svými modifikátory obrany, ztratí následkem nepřátelského útoku o 3 BZ více.

Poté, co stalker s provede pohyb, žeton odhoďte. Na zdroji pohybu nezáleží.

Tohoto negativního stavu se stalkeři dokážou snadno zbavit, pokud to však neudělají, měli by se raději připravit na pořádnou ránu.

**Nepřátelé:**

Má-li nepřítel s utrpět lehké zranění, utrpí místo něj těžké zranění a žeton odhoďte.

Má-li nepřítel s utrpět těžké zranění, utrpí místo něj -2 a žeton odhoďte. Vzhledem k tomu, že většina nepřátel má pouze 1 , obvykle následuje jeho smrt.

Poté, co nepřítel s provede pohyb, žeton odhoďte. Na zdroji pohybu nezáleží.

# Fáze nepřátel a Zóny

V této fázi provádíte nejrůznější úkony znázorňující uplynulý čas. Projeví se na vás působení radiace, které jste byli vystaveni při své dobrodružné výpravě, pominou všechny dočasné účinky a možná se objeví noví nepřátelé. Co je však nejdůležitější, dojde k aktivaci nepřátel, kteří dostanou příležitost vás vystopovat a zlikvidovat.

Tato fáze se skládá z několika kroků, které jsou vyhodnoceny v uvedeném pořadí:

1. Aktivace nepřátel.
2. Působení radiace a snížení dávky radiace.
3. Odhození žetonů ( , , ).
4. Snížení úrovně hluku.
5. Účinky s časováním na konci kola.

## AKTIVACE NEPŘÁTEL

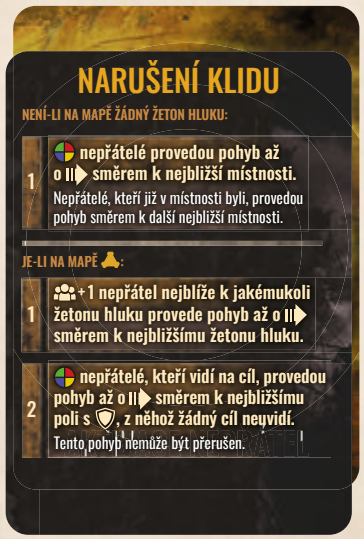
Míra ostražitosti nepřátel vůči vašim akcím i jejich reakce na tyto akce závisejí na úrovni vašeho hluku. Budete-li se pohybovat pokradmu a nenápadně, můžete počítat s tím, že se nepřátelé budou jen tak potulovat po mapě mise. Pokud však k sobě přitáhnete jejich pozornost, buďte si jistí, že se vás pokusí vystopovat.

V tomto kroku dojde k aktivaci nepřátel v souladu s kartou aktivace nepřátel.

Je-li na mapě mise alespoň 1 , doberte kartu nepřátel a vyhodnoťte ji.

Jinak doberte kartu nepřátel a vyhodnoťte tuto kartu.

OBKLÍČENÍ
1 nepřátelé provedou pohyb až o II směrem k nejbližšímu .
2 nepřátelé provedou pohyb až o 2 pole směrem k nejbližšímu .
3 nepřátelé zaútočí na cíl, který vidí.
nepřátelé mají při tomto útoku +2 .
4 nepřátelé vyhodnotí svou zvláštní schopnost.
POUZE PŘI KROKU AKTIVACE NEPŘÁTEL VE FÁZI NEPŘÁTEL A ZÓNY
Zranitelnost:
nepřátelé, na které vidí alespoň 1 stalker, utrpí .


NARUŠENÍ KLIDU
NENÍ-LI NA MAPĚ ŽÁDNÝ ŽETON HLUKU:
1 nepřátelé provedou pohyb až o II směrem k nejbližší místnosti.
Nepřátelé, kteří již v místnosti byli, provedou pohyb směrem k další nejbližší místnosti.
JE-LI NA MAPĚ :
1 +1 nepřátel nejblíže k jakémukoli žetonu hluku provede pohyb až o II směrem k nejbližšímu žetonu hluku.
2 nepřátelé, kteří vidí na cíl, provedou pohyb až o II směrem k nejbližšímu poli s , z něhož žádný cíl nevidí.
Tento pohyb nemůže být přerušen.

Karty aktivace nepřátel jsou znázorněním snahy nepřátel zkontrolovat všechny zdroje a vypátrat přítomné stalkery. Jejich součástí je i dodatek, jenž se vyhodnocuje pouze v rámci této fáze (nevyhodnocuje se v žádném jiném okamžiku ve hře).

Karty aktivace nepřátel jsou znázorněním snahy nepřátel pokrýt různé oblasti mapy, a někdy dokonce ignorují žetony umístěné stalkery. Mají dvě odlišné části, jejichž vyhodnocení je podmíněno tím, zda je na mapě umístěn alespoň 1 žeton , nebo zda je zcela bez žetonů hluku.

**Počet stalkerů**

Některé z účinků na kartách aktivace nepřátel jsou ovlivněny počtem stalkerů. Symbol představuje číselnou hodnotu odpovídající počtu hráčů ve vašem týmu.

**Všichni nepřátelé**

Tento symbol na kartách aktivace nepřátel označuje všechny nepřátele, kteří se momentálně nacházejí na mapě mise, včetně nepřátel bez barevného žetonu nepřátelského týmu.

**Výběr cílů**

V této hře nejsou všichni nezbytně pouze vašimi protivníky. Nestvůry a bandité se také nemusejí mít vzájemně příliš v lásce.

Stalkeři smějí přímo útočit a cílit jen na nepřátele.

Nepřátelé smějí cílit na stalkery a na nepřátele z jiného týmu.

Na kartách společníků je vždy uvedeno, zda se tito společníci mohou stát cílem nepřátel.

Při vyhodnocení karty aktivace nepřátel procházejte jednotlivé kroky v pořadí shora dolů. Každý z uvedených kroků je postupně proveden všemi určenými nepřáteli a k dalšímu kroku přejděte až po úplném ukončení stávajícího. Dojde-li k aktivaci několika nepřátel najednou, začněte těmi, kteří jsou k danému předmětu zájmu nejblíže (obvykle jím bude nejbližší žeton hluku). V případě shody vám doporučujeme aktivaci nepřátel v tomto pořadí:

→ → →

Podrobná pravidla útoků nepřátel naleznete na str. **32**. Popis pohybu nepřátel se nachází na str. **33**.

Karty aktivace nepřátel obsahují následující pokyny:

**/ / / / / +1 nepřátelé provedou pohyb až o X směrem k Y.** – Určení nepřátelé provedou pohyb až o X polí směrem k předmětu svého zájmu (jímž je obvykle nejbližší žeton hluku), dokud nedosáhnou svého cíle, nebo není jejich pohyb přerušen.

**/ / / / / nepřátelé postoupí vpřed až o X.** – Určení nepřátelé provedou pohyb až o X polí přímo vpřed (je-li potřeba, před pohybem se otočí), dokud se nepohnou o X polí, nebo není jejich pohyb přerušen.

**nepřátelé zaútočí na cíl, který vidí.** – Nepřátelé, kteří vidí jakýkoli cíl, na něj zaútočí. Je-li to možné, přednost mají stalkeři. V některých případech je způsobené (zranění) zvýšeno nebo sníženo v závislosti na barvě nepřátel.

**/ / / / / nepřátelé se rozhlédnou kolem.** – Otočte kartonovou figurkou nepřítele o 360° po směru hodinových ručiček. Pokud během otáčení uvidí jakýkoli cíl, zůstane stát čelem k němu, jinak se vrátí do výchozí pozice.

**/ / / / nepřátelé vyhodnotí svou zvláštní schopnost.** – Všichni nepřátelé určené barvy vyhodnotí svou zvláštní schopnost (je-li to možné). Tato zvláštní schopnost obvykle nepřátelům umožňuje ustoupit do bezpečí, někdy však může být laděná i o něco ofenzivněji.

**Vidí-li nepřítel žeton hluku, posuňte tento žeton o 2 pole směrem k jeho majiteli.** – Tento účinek umožňuje nepřátelům „držet krok“ se stalkery a pomáhá jim určit jejich současnou pozici. Pokud nepřítel vidí samotný žeton hluku, dokáže si díky němu odvodit, kde se ukrývá stalker, jenž pozornost vzbudil.

# NEPŘÁTELÉ

**Schéma karty nepřítele:**

CHIMÉRA
MUTANT
4
4
ŠESTÝ SMYSL
Chiméra ignoruje účinky anomálií.
ZÁSAH TRUP
8★ Lehké zranění
14★ , těžké zranění
SKOK [VÝPAD]
+4 pokud se chiméra při tomto útoku pohnula o 1 nebo méně polí.
ZRANĚNÍ 10
DOSAH 1
ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST
Ústup: Chiméra provede pohyb až o směrem k nejbližšímu poli, z něhož nevidí na žádný cíl. Tento pohyb nemůže být přerušen. Poté otočte její figurku čelem k poli, z něhož vstoupila na své aktuální pole.

1. **Jméno**
2. **Kategorie** – Ve hře jsou tři kategorie nepřátel.
   - A. **Banda** – Početní nepřátelé, s nimiž se dokážete snadno vypořádat. Na mapě se ale budou objevovat znovu a znovu.
   - B. **Elitní** – Drsní a tvrdí. Jejich počet je omezený a totéž obvykle platí i pro jejich výskyt na mapě.
   - C. **Boss** – Velmi vzácní a nebezpeční nepřátelé. Někdy je moudřejší nechat je na pokoji, pokud jste však donuceni k boji, raději si připravte dobrý plán.
3. **Vlastnost** – Každý nepřítel má alespoň 1 vlastnost, která jej popisuje. Těchto klíčových slov se mohou týkat některé herní účinky a jsou s nimi spojena různá pravidla pro jednotlivé druhy nepřátel.
4. **Pohyb** – Základní hodnota pohybu. Když daný nepřítel „provede pohyb až o “, pohněte jím až o uvedený počet polí.
5. **Body zdraví** – Většina nepřátel má 1 a k jejich zlikvidování proto často stačí jedna dobře mířená rána. Nepřátelé mají zpravidla větší počet , což vyžaduje mnohem opatrnější přístup. Nepřítel zemře, když počet jeho klesne na 0.
6. **Dohled** – Nepřátelé mohou odhalit vaši přítomnost na různou vzdálenost. Tento kříž ukazuje, kolik polí vidí nepřítel v každém ze čtyř směrů. Nachází-li se váš stalker v uvedeném dohledu, je pro dotyčného nepřítele viditelný. Rameno s šipkou označuje, kterým směrem je nepřítel otočen čelem.
7. **Schopnost** – Někteří nepřátelé mají pasivní schopnosti nebo podmíněné účinky.
8. **Části těla** – Tento přehled uvádí alespoň jednu část těla nepřítele, na kterou lze cílit. Nalevo naleznete požadovaný počet ★, které vám musejí padnout při útoku na nepřítele, abyste jej zasáhli. Vpravo jsou účinky těchto zásahů. Někdy (jako například u chiméry) je na pravé straně uvedeno více účinků. V takovém případě tyto účinky vyhodnoťte postupně, v pořadí zleva doprava.
9. **Útok** – Každý nepřítel má k dispozici jeden útok.
10. **Zvláštní schopnost** – Někteří nepřátelé mají zvláštní schopnost, kterou mohou uplatnit při vyhodnocení určitých karet aktivace nepřátel .

## Vlastnosti nepřátel

S vlastnostmi nepřátel je spojeno několik dodatečných pravidel:

**Člověk**

- Považuje okno za průchozí hranici.
- Po jeho smrti umístěte na jeho pole 1 .
- Obvykle má dlouhý dohled dopředu, krátký do stran a žádný dozadu.
- Zvláštní schopnost mu obvykle umožňuje ustoupit do bezpečí.

**Psionik**

- Považuje okno za neprůchozí terén.
- Po jeho smrti neumisťujte .
- Obvykle má dlouhý dohled ve všech směrech.

**Mutant**

- Není-li psionik, považuje okno za zeď.
- Po jeho smrti neumisťujte .
- Obvykle nemá dlouhý dohled, ale vždy má dohled dozadu alespoň 1.

## Žetony nepřátelského týmu

Většina nepřátel je po vstupu do hry označena žetonem nepřátelského týmu v jedné ze čtyř barev, které odlišují jejich chování (založené na kartách aktivace nepřátel).

nepřátelé jsou bossům podobné nestvůry a smrtelně nebezpeční jedinci.

nepřátelé jsou elitní strážci, zabijáci a mutanti operující v malých skupinkách.

nepřátelé jsou mutanti lovící ve větší smečce a skupiny lidských nepřátel (například banditů).

nepřátelé operují v početných bandách neschopných výraznější spolupráce a spoléhají se na své množství.

Žeton nepřátelského týmu je oboustranný. Na líci má hodnotu „1“, na rubu „2“. Nepřátelé označení žetony se stejnou hodnotou jsou považováni za členy stejného týmu a nebudou na sebe cílit. Není-li nepřítel označen žetonem týmu, je vždy pokládán za člena týmu, který je vůči týmům 1 a 2 nepřátelský.

***Příklad:*** *Vzhledem k tomu, že oba bandité mají stejné číslo týmu („2“), nebudou cílit jeden na druhého. Pokud však narazí na snorka, možná na něj zaútočí, protože patří k jinému týmu („1“).*

**Otočení v průběhu pohybu**

Když se nepřítel pohybuje, musí být vždy otočen čelem k poli, na něž má vstoupit. Proto je někdy potřeba jeho figurku ještě před pohybem otočit. Toto otočení nijak nesnižuje dosah nepřítelova pohybu, může se však stát příčinou jeho přerušení.

**Nejkratší cesta**

Za nejkratší cestu je považována cesta složená z nejmenšího počtu polí. Pokud má bytost na výběr z několika takových cest, postupujte podle pravidel na str. **14**.

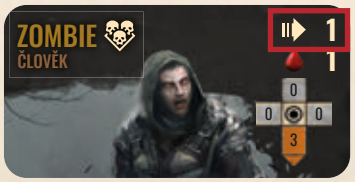
# PRAVIDLA POHYBU NEPŘÁTEL

Nepřátelé mohou provést dva druhy pohybu:

**Pohyb** – Pokud se nepřátelé pohybují, pohybují se ke svému cíli a vždy si vybírají nejkratší cestu. Před provedením pohybu se otočí čelem k cílovému poli a dále pokračují po zvolené cestě. Tento postup zopakují tolikrát, kolikrát určuje jejich akce pohyb, a zastaví se až po dosažení cílového pole nebo poté, co se pohnuli o maximální počet polí. Pokud nedosáhli cílového pole a aktuálně nestojí čelem ke směru, v němž by ve svém pohybu pokračovali, otočte je tímto směrem.

**Postup vpřed** – Postup vpřed znamená, že nepřátelé dělají rutinní obchůzky, aniž by věnovali příliš velkou pozornost svému okolí. Dostane-li nepřítel pokyn k postupu vpřed, provede pohyb přímo vpřed. Jakmile vpřed pokračovat nemůže, otočí se o 90°. Snaží se udělat co nejmenší počet otočení, dokud nemůže opět postupovat vpřed (pokud je počet otočení na obě strany stejný, otočí se po směru hodinových ručiček).

Klíčové výrazy „provede pohyb“ a „provede postup vpřed“ jsou vždy doprovázeny číselnou hodnotou představující počet polí, o něž se figurka může pohnout. Tuto hodnotu také někdy nahrazuje symbol ▶, který odkazuje k hodnotě pohybu natištěné na kartě nepřítele.




***Příklad:*** *Akce „nepřátelé provedou pohyb až o ▶“ umožňuje zombii pohyb pouze o 1 pole, nicméně akce „nepřátelé provedou pohyb až o 2“ umožňuje zombii pohyb o 2 pole. Dokonce i zombii může zaplavit náhlý příval energie!*

## Přerušení pohybu

Nepřátelé při pohybu dávají dobrý pozor na své okolí. Spatří-li v jeho průběhu jakýkoli cíl, v žádném případě nebudou slepě pokračovat k původnímu předmětu svého zájmu.

Pokud by se měl nepřítel pohnout, ale už vidí na cíl, pohyb vůbec nezačne. Jestliže v průběhu pohybu nějaký cíl spatří, pohyb okamžitě ukončí. Některé pohybové akce přímo uvádějí, že nemohou být přerušeny. Nepřátelé v důsledku přerušení pohybu nezaútočí ani neprovedou žádnou jinou akci.

Došlo-li k přerušení pohybu během vyhodnocení karty aktivace nepřátel, pokračujte v jejím vyhodnocení jako obvykle.

**Vysoká úroveň hluku**

Kdykoli nepřítel uvidí stalkera, musí tento stalker umístit svůj na pole, na němž se momentálně nachází.

***Příklad:*** *Snork provede pohyb směrem k zeleného stalkera a v jeho průběhu tohoto stalkera uvidí. Pohyb je tím okamžitě přerušen, a protože je pro snorka zelený stalker viditelný, musí stalker svůj přemístit na pole, na němž se momentálně nachází.*

## Pohyb nepřátel a plně obsazená pole

Nepřátelé nemohou ukončit svůj pohyb na plně obsazeném poli. Pokud by k tomu mělo dojít, nepřítel ukončí pohyb na poli, které s cílovým polem sousedí a leží v cestě nepřítelova pohybu. Pokud by bylo plně obsazeno i toto pole, nepřítel si pro provedení svého pohybu vybere jinou nejkratší cestu.

Nepřátelé se mohou pohybovat přes plně obsazená pole. V takovém případě však nemůže být jejich pohyb na plně obsazeném poli přerušen.

***Příklad:*** *Snork stojící zcela vlevo se chce pohnout směrem k nejbližšímu . Tím je modrého stalkera, protože cesta k němu neobsahuje žádné zatáčky. Aby se k němu snork dostal, musí se pohnout přes pole, z něhož by viděl na zeleného stalkera. Toto pole je však plně obsazeno ostatními dvěma snorky, takže jeho pohyb nebude přerušen a snork dojde až na pole s modrého stalkera.*

# NEPŘÁTELSKÝ ÚTOK

*Nejsi žádný postrach Zóny. Tvůj život může v mžiku skončit.*

Nepřítel provede svůj útok na základě pokynu karty aktivace nepřátel nebo poté, co stalker skončí svůj tah a dotyčný nepřítel na něj vidí.

Vašeho stalkera zasáhnou všechny nepřátelské útoky. Počet BZ, které jejich následkem ztratí, může být snížen pouze ochranným oděvem, krytím a obranným hodem.

Všechny karty nepřátel obsahují jednu útočnou akci.

Útok nepřítele uvádí následující informace:

1. **Druh** – Ve hře jsou dva druhy nepřátelských útoků: útoky na dálku, které nepřátelům dovolují napadat cíle z větší vzdálenosti, a výpady, které jim umožňují provést dodatečný pohyb a až poté způsobit zranění.
2. **Dodatečné účinky** – Nejsou součástí všech útoků. Mohou mít podobu různých omezení, dodatečných stavů nebo v případě splnění určitých podmínek také navýšení způsobeného .
3. **Zranění** – Určuje sílu útoku.
4. **Dosah** – Vyjádřen počtem polí. Maximální vzdálenost, na kterou nepřítel může útočit.

**Výpad**

Nepřátelé, jejichž útok má podobu výpadu, se před provedením svého útoku budou snažit dostat ke stalkerovi co nejblíže.

Není-li nepřítel s výpadem v dosahu 1 od svého cíle, pohne se směrem k němu až o . Tento pohyb nemůže být přerušen, jinak se ale řídí všemi obvyklými pravidly pohybu.

Ve většině případů to znamená, že se nepřítel díky tomuto dodatečnému pohybu dokáže přiblížit k jakémukoli cíli, který je pro něj viditelný.

## Postup nepřátelského útoku

Při provádění útoku nepřítele postupujte následovně:

Vyberte viditelný cíl:

1. Vidí-li nepřítel alespoň na jednoho stalkera, vybere si nejbližšího. Pokud se na stejném poli nachází více stalkerů, o cíli útoku rozhodnou hráči.
   - Jestliže nepřítel nevidí na žádného stalkera, ale vidí na jiný cíl, vybere si ten nejbližší. V případě více možných cílů na stejném poli opět rozhodnou o cíli hráči.
   - Nevidí-li nepřítel na žádný cíl, jeho útok končí.
   - Pokud je nepřítelův útok výpad, pohne se nyní.
2. Otočte nepřítele tak, aby stál čelem ke svému cíli.
3. Nepřítel způsobí určené jeho útokem. Ověřte všechny modifikátory tohoto . Obvyklým modifikátorem je krytí , které snižuje o hodnotu při útocích provedených z jiného pole nebo z jiné místnosti (v případě budov).
4. Poté pokračujte dále v závislosti na vybraném cíli:

**Stalkeři:**

**5A.** Napadený stalker hodí tolika , kolik odpovídá obranné hodnotě jeho ochranného oděvu. Ověřte všechny modifikátory obranných hodů.

**6A.** Má-li stalker nebo schopnosti, které mu umožňují zopakovat hod kostkami, smí je nyní použít. Každá možnost pro opakování hodu kostkami musí pocházet z jiného zdroje.

**7A.** Spočítejte své ★ a utrpěné snižte o jejich celkový součet.

**8A.** Ztraťte tolik BZ, kolik zbývá .

**Nepřátelé:**

**5B.** Porovnejte útočníkovy s hodnotou potřebnou k zásahu trupu napadeného nepřítele, přičemž tyto považujte za ★. Vyhodnoťte účinek odpovídající nejvyšší dosažené hodnotě ★. Pokud útočník nedosáhne žádné ze stanovených hodnot, jeho útok je neúspěšný. Způsobí-li útok lehké nebo těžké zranění, odhalte vrchní kartu z balíčku karet zranění nepřítele a vyhodnoťte příslušné účinky.

**6B.** Jestliže napadený nepřítel nezemřel, otočte jeho kartonovou figurku tak, aby stála čelem k útočníkovi.

***Příklad:*** *Bandité a snorkové patří k různým týmům, a proto na sebe mohou vzájemně cílit. Při aktivaci nepřátel bandita zaútočí na snorka. Banditou způsobené je 7, a pokud tuto hodnotu neupraví žádné modifikátory, snork utrpí těžké zranění. Účinkem odhalené karty zranění je -1 a snork, který má pouze 1 , zemře.*

***Příklad:*** *Snork zaútočí na šedého stalkera. Snorkem způsobené je 8 a vy nyní musíte rozhodnout, jak se se stalkerem budete bránit. Přestože stojí na poli s , tento bonus nezískáte, protože snork zaútočil ve stejné místnosti. Ochranný oděv Kožená bunda vám pro obranný hod poskytne 1 . Artefakt Kamenný květ umožňuje hodit dalšími 2 , zároveň však utrpíte . Po krátkém zvážení usoudíte, že nelze jinak. Obdržíte a svůj obranný hod provedete 3 . Jeho výsledkem jsou symboly 1 ★, 3 ★ a prázdná stěna kostky. Rozhodnete se utratit a zopakujete hod kostkami s prázdnou stěnou a 1 ★. Padne vám 1 ★ a 2 ★. Konečný výsledek obranného hodu je tedy 6 ★, což po porovnání s 8 znamená ztrátu 2 BZ a snížení počtu vašich BZ ze 16 na 14.*

## Reakce nepřátel

*Pokud zůstaneš v dohledu nepřítele, nečekej, že bude jen tak stát.*

Po ukončení tahu aktivního stalkera dostanou všichni nepřátelé, pro něž je tento stalker viditelný, příležitost provést svou reakci – zaútočit na něj. **Cílem reakce nepřátel se může stát pouze stalker, jehož tah právě skončil** (neuvádí-li karta nepřátel jinak).

***Příklad č. 1:*** *Modrý stalker ukončí svůj tah na poli viditelném banditou. Přestože je zelený stalker banditovi blíže a bandita vidí i na něj, svůj útok bude cílit pouze na modrého stalkera.*

***Příklad č. 2:*** *Modrý stalker ukončí svůj tah na poli viditelném pseudoobrem, který následně provede výpad na pole modrého stalkera. Útok pseudoobra uvádí, že tento nepřítel zaútočí na všechny cíle na jednom poli. Napadeni tedy budou oba stalkeři, modrý i zelený.*

## OTOČENÍ NEPŘÁTEL ČELEM

Náležité umístění nepřátel je velmi důležité. To, v jakém směru jsou otočeni čelem, totiž ovlivňuje jejich dohled. Na přední části kartonové figurky nepřítele se nachází ilustrace, zadní část figurky je černá.

Přední a zadní část figurky můžete rozlišit i nalepením trojúhelníkové samolepky (která odkazuje k šipce na kříži určujícím dohled nepřítele).

***Příklad:*** *Přední a zadní část figurky bandity s puškou.*

## PŮSOBENÍ RADIACE A SNÍŽENÍ DÁVKY RADIACE

*Radiace je tichý a trpělivý zabiják. Čím větší dávka, tím hůř pro tebe.*

Dávka radiace, jíž jsou stalkeři v průběhu mise vystaveni, se může zvyšovat následkem vstupu do kontaminovaných oblastí a příliš dlouhého pobytu v nich.

V tomto kroku vyhodnotí každý stalker, jehož Geigerův počítač ukazuje hodnotu ve žlutém, oranžovém, červeném nebo černém spektru, negativní účinky působení radiace.

Poté každý stalker sníží svou dávku radiace na nejbližší nižší hodnotu označenou .

Nakonec každý stalker, jehož dávka radiace je nižší než základní dávka radiace používaného artefaktu , zvýší svou dávku radiace na tuto hodnotu (nezapomeňte vzít v potaz případnou schránku).

**Působení radiace**

Dostanete-li pokyn k vyhodnocení postihu následkem působení radiace, ověřte na svém Geigerově počítači aktuální hodnotu dávky radiace a hoďte stanoveným počtem . Potom ztraťte tolik BZ, kolik vám padlo symbolů ★.

0-3: zelené spektrum – žádné kostky.

4-7: žluté spektrum – 1 .

8-11: oranžové spektrum – 2 .

12-15: červené spektrum – 3 .

16: černé spektrum – 4 .

***Příklad:*** *Ve fázi nepřátel a Zóny má dávka radiace vašeho stalkera hodnotu 6. Nachází se ve žlutém spektru, a proto musíte hodit 1 . Výsledkem jsou 2 ★, což znamená ztrátu 2 BZ. Poté snížíte svou dávku radiace na 3, protože tato hodnota je nejbližší nižší hodnotou označenou . Nakonec ověříte své aktuálně používané artefakty. Máte Neuron s hodnotou ve výši 6 a na sobě ochranný oděv poskytující* VYLEPŠENOU *schránku, který snižuje hodnotu o 2. Konečná hodnota je tedy 4, a protože dávka radiace na vašem Geigerově počítači je nižší, musíte ji zvýšit na 4.*

## ODHOZENÍ ŽETONŮ

Tento krok představuje plynutí času. Dým se rozptýlí, opět se aktivují anomálie, jež byly narušeny šrouby, a nepřátelé se vzpamatují a znovu se postaví na nohy. Z mapy mise odhoďte všechny a . Všichni nepřátelé odhodí svá .

## SNÍŽENÍ ÚROVNĚ HLUKU

*Ani ten nejostražitější nepřítel tě nebude sledovat věčně.*

Snižte úroveň žetonu hluku každého stalkera, na něhož aktuálně nevidí žádný nepřítel. Při snížení otočte žeton na stranu , při snížení vraťte žeton na svou desku PDA.

## ÚČINKY S ČASOVÁNÍM NA KONCI KOLA

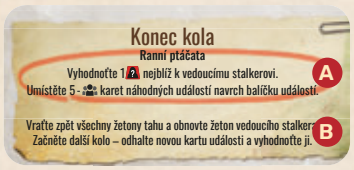
V tomto kroku vyhodnoťte všechny účinky s časováním na konci kola. Většina těchto účinků se nachází na kartách událostí, mohou se však objevit i na jiných kartách.

Máte-li vyhodnotit několik účinků s časováním na konci kola, učiňte tak v libovolném pořadí, pouze účinky na kartě události vždy vyhodnoťte jako poslední.

Účinky s časováním na konci kola uvedené na kartě události lze rozdělit na dvě skupiny:

A. **Pojmenované účinky** – Tyto účinky jsou na každé kartě jiné. Obvykle způsobí příchod nových nepřátel nebo přidají karty náhodných událostí do balíčku událostí.

B. **Nepojmenované účinky** – Tyto účinky se objevují na většině karet událostí. Jsou pokaždé stejné a obsahují závěrečné pokyny pro přechod mezi dvěma koly. Po jejich vyhodnocení začíná další kolo.


Konec kola
Ranní ptáčata
Vyhodnoťte 1 nejblíž k vedoucímu stalkerovi.
A
Umístěte 5 - karet náhodných událostí navrch balíčku událostí.
Vraťte zpět všechny žetony tahu a obnovte žeton vedoucího stalkera.
Začněte další kolo – odhalte novou kartu události a vyhodnoťte ji.
B

# Anomálie

*Anomálie jsou oblasti, jež se nacházejí výhradně na území Zóny a popírají veškeré fyzikální zákony. Alespoň tedy ty, o nichž víme. Ne všechny vykazují stejné chování a zkušení stalkeři jimi dokážou obezřetně procházet.*

*I tak jsou nesmírně nebezpečné, ovšem zároveň jsou jediným místem, kde stalkeři mohou narazit na bájné artefakty – jedinečné předměty s působivými schopnostmi.*

Anomálie jsou ve hře představovány těmito komponentami:

- **Karta anomálie** – Obsahuje podrobná pravidla příslušné anomálie. Text na kartě vysvětluje účinky anomálie a popisuje vliv na bytosti, které vstoupí do její oblasti.
- **Překryvný dílek s kartonovou figurkou anomálie** – Překryvný dílek je průhledná fólie se symboly anomálie, jež vymezuje oblast jejího působení. V ohnisku každé anomálie je umístěna figurka náležící této anomálii.

Anomálie jsou hlavním zdrojem artefaktů – silných a vysoce ceněných předmětů, o jejichž nalezení usilují všichni stalkeři.

**Schéma karty anomálie:**

1
BUBLINA
CHEMICKÁ
2
3
POHYBLIVÁ ANOMÁLIE
4
Na konci kola umístěte figurku této anomálie na další prázdný překryvný dílek anomálie po směru hodinových ručiček. Překryvné dílky bez anomálie jsou neaktivními anomáliemi.
5
Po ukončení pohybu bytosti hoďte na aktivaci této anomálie:
A
Bytost, která spustila účinek, a bytosti na všech polích s výsledným symbolem anomálie:
B
Stalkeři: Ztratíte 7 BZ a poté utrpíte .
C
Nepřátelé: Vyhodnotí lehké zranění a poté utrpí .

1. **Název**
2. **Artefakt** – Označuje, zda anomálie dokáže ( ), nebo nedokáže ( ) vytvořit artefakty.
3. **Vlastnost** – Artefakt získaný z anomálie musí mít vlastnost odpovídající zde uvedené. Některé herní účinky se rovněž mohou týkat vlastnosti anomálie.
4. **Zvláštní pravidla** – Anomálie mohou mít zvláštní pravidlo (např. Bublina je pohyblivou anomálií a každé kolo mění svůj překryvný dílek).
5. **Účinek aktivace** – Po vstupu bytosti na pole s anomálií se tato anomálie může aktivovat. Pokud se tak stane, vyhodnoťte účinek její aktivace.
   - **A. Cíl** – Většina anomálií dokáže ovlivnit několik bytostí najednou.
   - **B. Stalkeři** – Účinek vyhodnocený stalkery, kteří si pošetile zahrávali s dotyčnou anomálií.
   - **C. Nepřátelé** – Účinek vyhodnocený nepřáteli, kteří si pošetile zahrávali s dotyčnou anomálií.

**Kostka anomálie**

Kostka anomálie je desetistěnná kostka, jejíž stěny mají následující symboly:

1× (10 %)

2× (20 %)

3× (30 %)

4× (40 %)

Jak si můžete všimnout, počet „lístků“ každého symbolu odpovídá pravděpodobnosti daného výsledku při hodu touto kostkou.

**Anomálie a dosah**

Při měření dosahu považujte za danou anomálii každé pole obsahující jeden z jejích symbolů.

**Neaktivní anomálie**

Překryvný dílek bez kartonové figurky anomálie je považován za neaktivní anomálii. Obecně to znamená, jako by anomálie vůbec neexistovala, s výjimkou pravidel, která se k neaktivní anomálii přímo odkazují.

**Příklad umístění překryvného dílku anomálie na mapu mise:**

***Příklad:*** *Tento překryvný dílek rozšiřuje působení anomálie na 4 pole. Pole 1 a 2 obsahují symbol , pole 3 obsahuje a . Pole 4, které je zároveň ohniskem anomálie, obsahuje 2× , 2× , 2× a 2× .*

## Ohnisko anomálie

Na tomto poli je umístěna kartonová figurka anomálie a . Ohnisko vždy obsahuje všechny 4 symboly anomálie a vstoupit do něj lehkovážně a bez rozmyslu je opravdu nebezpečné.

## AKTIVACE ANOMÁLIE

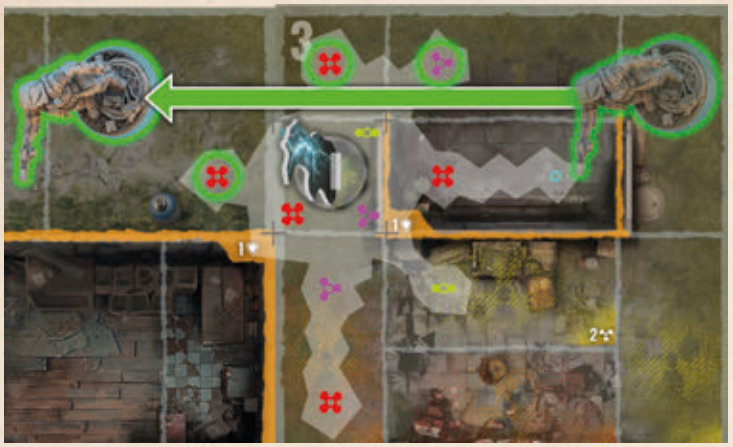
Na každém překryvném dílku anomálie jsou vyobrazeny symboly anomálie ( ), jejichž rozložení mění pravděpodobnost aktivace dotyčné anomálie po vstupu bytosti na pole, která je obsahují.

Poté, co bytost ukončí svůj pohyb, a pokud během tohoto pohybu vstoupila na pole se symbolem anomálie, opustila jej, nebo prošla jedním či několika takto označenými poli, hoďte . Shoduje-li se výsledek hodu se symboly na kterémkoli ze zmíněných polí, vyhodnoťte účinek aktivace této anomálie. Pokud bytost vstoupí v rámci svého pohybu do několika anomálií, musí provést oddělený hod pro každou z nich.

Stalker smí zopakovat hod na aktivaci anomálie po odhození svého .

Všechny symboly, které jsou momentálně zakryty , nebo bytostmi, ignorujte (každý z těchto symbolů však musí být zakryt zvlášť).

Odlišné symboly anomálie na polích, na něž bytost v rámci svého pohybu vstoupí, zvyšují pravděpodobnost aktivace anomálie. Při pohybu přes několik polí se stejným symbolem se nic zvláštního neděje, protože daný symbol může na kostce stále padnout jen jednou.



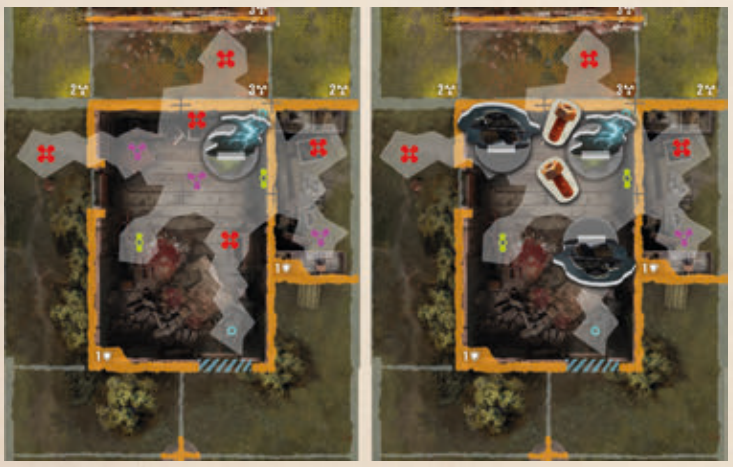
***Příklad:*** *Modrý stalker se rozhodl provést riskantní pohyb. Prošel polem s a a skončil na poli s . Dva stejné symboly naštěstí nezvyšují obtížnost úspěšného hodu, přesto však existuje děsivá 70% pravděpodobnost (3/10 u , 4/10 u ), že se anomálie aktivuje.*

## Blokování symbolů anomálie

Zablokovat symbol anomálie je možno třemi způsoby:

- Umístěním (obvykle provedením základní akce šroubů a matic).
- Umístěním (obvykle jeho vyjmutím zpod figurky anomálie pomocí karty doplňkové výstroje s detektorem).
- Bytost ukončí svůj pohyb na poli se symbolem anomálie nebo je na toto pole umístěna. Po hodu na aktivaci anomálie postavte její miniaturu/kartonovou figurku na nejvyšší nezakrytý symbol (v pořadí → → → ).

Pole se symboly anomálie je stále považováno za anomálii, i když jsou všechny symboly na něm zakryté, a zakrytí symbolu se žádným způsobem nedotýká jeho přítomnosti na mapě mise – jediným důsledkem je dočasné snížení pravděpodobnosti aktivace příslušné anomálie.



***Příklad:*** *Na obrázku vlevo je po vstupu na pole uvnitř boudy 100% pravděpodobnost aktivace anomálie, protože obsahuje všechny druhy symbolů (po 2 od každého). Na obrázku vpravo jsou 2 symboly a 2 symboly zablokovány 2 bytostmi a 2 , pravděpodobnost aktivace anomálie je v důsledku toho snížena na pouhých 30 % (1/10 u a 2/10 u ).*

# ZÍSKÁNÍ ARTEFAKTŮ Z ANOMÁLIÍ

*Většina artefaktů vzniká díky silným anomáliím. Při jejich hledání stalkeři používají nejrůznější detektory, které přesně určí jejich pozici.*

Ve hře jsou artefakty zpočátku vždy umístěny pod kartonovými figurkami anomálií. Stalkeři je mohou sebrat až po využití akce nabízené kartou doplňkové výstroje s detektorem, která stanoví místo, kde se artefakt nachází. Žeton artefaktu je v rámci této akce přemístěn na konkrétní symbol anomálie, odkud jej lze získat prostřednictvím akce sebrání.

Kdykoli provedete základní akci sebrání, abyste získali , vezměte si kartu artefaktu s vlastností odpovídající vlastnosti anomálie, z níž jste tento artefakt sebrali.

***Příklad:*** *Fialový stalker chce získat artefakt z elektrické anomálie. K tomu potřebuje kartu doplňkové výstroje s detektorem a musí být ve správné vzdálenosti. Detektor Echo mu dovoluje odhalit artefakt v dosahu 0, takže aby jeho akci mohl provést, musí stát přímo na poli anomálie. Nejbližší pole s anomálií obsahuje symboly a a vstup na něj by znamenal 70% pravděpodobnost zranění. Taková vyhlídka se mu ani trochu nezamlouvá, a proto se rozhodne provést základní akci šroubů a matic, která mu umožní hodit jeden , jímž zakryje . 30 % už zní o dost lépe, takže vstoupí na dotyčné pole a hodí . Padne mu ! Vypadá to na smolný den, ale naštěstí má . Po jeho odhození zopakuje hod a výsledkem je , což znamená, že opatrnost se vyplatila! Kdyby předtím nehodil , byl by teď v pěkné kaši… Tím končí pohyb, stalker zakryje a umístí svůj . Protože se nachází na poli anomálie, rozhodne se určit polohu artefaktu a provede na svém detektoru Echo. Hodí a výsledkem je . Přestože tento symbol momentálně zakrývá, stále se jedná o symbol anomálie, a proto smí vzít zpod figurky anomálie a umístit jej na své pole. Vzhledem k tomu, že stalker již provedl dvě (pohyb a šrouby a matice), jeho tah tím končí. V příštím tahu bude mít možnost získat nalezený artefakt provedením akce sebrání.*

# Varianta pro sólového stalkera

*Opravdoví stalkeři jen málokdy vyrážejí ve skupinách. Čím víc lidí, tím menší kořist. Skuteční profesionálové vstupují na území Zóny sami.*

Sólovým hráčům důrazně doporučujeme hrát pouze s jediným stalkerem. Téma osamělosti tváří v tvář bezcitnému a nelítostnému okolí prostupuje celým herním světem S.T.A.L.K.E.R. a ovládání většího počtu stalkerů jedním hráčem tuto silnou atmosféru poněkud oslabuje.

## PŘEKRYVNÉ DÍLKY TAHU

Máte-li v týmu pouze 1 stalkera, umístěte na svou desku PDA zvláštní překryvné dílky tahu určené pro sólovou variantu hry. Žetony tahu budete posouvat po těchto dílcích.

Překryvné dílky vám v každém tahu umožní provést 3 ✉, což znamená, že v každém herním kole odehrajete 6 ✉.

Na vašeho stalkera zaútočí každý nepřítel, který na něj vidí.
Na vašeho stalkera zaútočí každý nepřítel, který na něj vidí.

## VEDOUCÍ STALKER

Celou hru jste vedoucím stalkerem vy a tento titul nikdy neztratíte. Stále však platí, že pokud provedete □ z žetonu vedoucího stalkera, otočíte jej jako obvykle. K jeho otočení zpět dojde až následkem vyhodnocení účinku s časováním na konci kola, uvedeného na kartě události.

## VÁŽNÉ ZRANĚNÍ

Utrpíte-li vážné zranění, umístěte žeton vážného zranění na obvyklé místo. Povšimněte si, že na překryvném dílku zakryje 2 pole najednou, takže v tomto tahu ztratíte 2 ✉!

# Ztracená území

*Pokud si myslíš, že Zónu znáš a že už jsi objevil všechna její skrytá zákoutí, měl by sis dávat dobrý pozor! Zkušení stalkeři mají v zásobě spoustu varovných historek o vyšlapaných cestách, které člověka najednou zavedly do neznámých anomálií, i o ztracených duších bloudících Rudým lesem. A není se co divit…*

Ztracená území jsou volitelným rozšířením přidávajícím nové oblasti, do nichž můžete vstoupit během svých misí nebo scénářů z Přežití v Zóně. Jejich použití je jen na vás, některé mise vám však mohou přímo dát pokyn k začlenění komponent ze Ztracených území.

Ztracená území můžete přidat do libovolné mise v rámci kampaně nebo do jakéhokoli scénáře, který je součástí Přežití v Zóně.

Hraní se Ztracenými územími vám doporučujeme až poté, co získáte alespoň částečné zkušenosti s průběhem hry. Některá navazující pravidla se totiž mohou zdát poměrně komplikovaná!

8 karet přípravy

13 karet prostředí ztraceného území

3 díly ztraceného území

2 žetony vstupu

Součástí rozšíření Ztracená území jsou tyto herní komponenty:

Chcete-li do své partie přidat Ztracená území, po ukončení přípravy mapy mise v rámci kampaně (nebo scénáře Přežití v Zóně) doberte 1 kartu přípravy ztraceného území a vyhodnoťte ji.

Tato karta určuje umístění žetonu vstupu, použitý díl ztraceného území a uvádí případné dodatečné karty prostředí, které budou součástí hry.

Čísla karet prostředí ztraceného území začínají písmenem L.

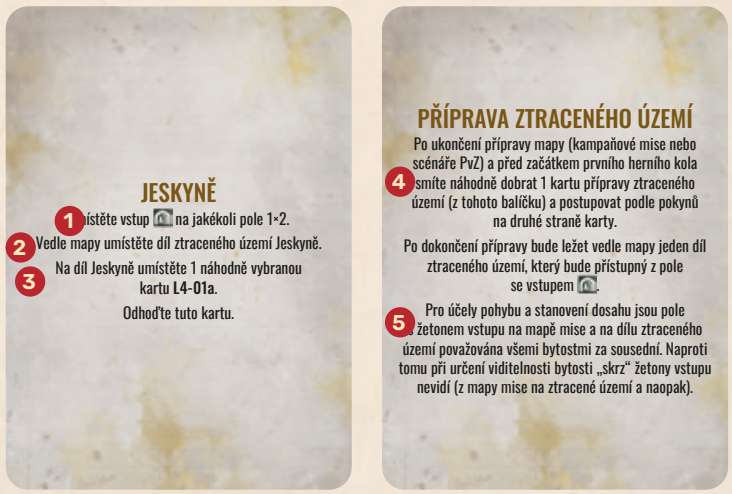
## Vstup na ztracené území

Každý díl ztraceného území obsahuje jeden vstup. Karta přípravy určuje, kam umístit druhý žeton vstupu na mapě mise.

Pro účely pohybu a stanovení dosahu jsou pole s žetonem vstupu na mapě mise a na dílu ztraceného území považována všemi bytostmi za sousední, při určení viditelnosti bytosti „skrz" žetony vstupu nevidí (z mapy mise na ztracené území a naopak). Mezi dílem ztraceného území a mapou tedy můžete hodit šroub nebo granát a nepřátelé mohou projít za vámi, zaútočit zbraní ale nesmíte, protože pro takový útok potřebujete vidět.

## Příprava ztraceného území

**Schéma karty přípravy ztraceného území:**


JESKYNĚ
1 ístěte vstup na jakékoli pole 1×2.
2 Vedle mapy umístěte díl ztraceného území Jeskyně.
3 Na díl Jeskyně umístěte 1 náhodně vybranou kartu L4-01a.
Odhoďte tuto kartu.
PŘÍPRAVA ZTRACENÉHO ÚZEMÍ
4 Po ukončení přípravy mapy (kampaňové mise nebo scénáře PvZ) a před začátkem prvního herního kola smíte náhodně dobrat 1 kartu přípravy ztraceného území (z tohoto balíčku) a postupovat podle pokynů na druhé straně karty.
Po dokončení přípravy bude ležet vedle mapy jeden díl ztraceného území, který bude přístupný z pole se vstupem.
5 Pro účely pohybu a stanovení dosahu jsou pole žetonem vstupu na mapě mise a na dílu ztraceného území považována všemi bytostmi za sousední. Naproti tomu při určení viditelnosti bytosti „skrz" žetony vstupu nevidí (z mapy mise na ztracené území a naopak).

1. Umístění žetonu vstupu. Je-li k dispozici několik uvedených polí, rozhodnou o umístění žetonu hráči.
2. Použitý díl ztraceného území.
3. Dodatečná karta prostředí patřící k použitému dílu.
4. Pokyny pro přípravu hry se ztraceným územím.
5. Pokyny pro přechod mezi mapou mise a dílem ztraceného území.

# SROVNÁVACÍ PŘEHLED BYTOSTÍ

Následující tabulka shrnuje rozdíly mezi bytostmi a jejich chování ve hře.

| | Stalkeři | Společníci | Nepřátelé | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | Lidé | Psionici | Mutanti |
| **Dohled** | Neomezený dohled ve všech směrech. | Neomezený dohled ve všech směrech. | Obvykle mají dlouhý dohled dopředu, krátký do stran a žádný dozadu. | Obvykle mají dlouhý dohled ve všech směrech. | Obvykle nemají dlouhý dohled, ale vždy mají dohled dozadu alespoň 1. |
| **Otočení čelem** | Není důležité. | | Dosah jejich dohledu závisí na tom, kam jsou otočeni čelem. Ke změně dochází v průběhu pohybu, při útocích, když se rozhlédnou kolem nebo když jejich cíl opustí své aktuální pole. | | |
| **Hluk** | V závislosti na akcích mohou na mapu umístit nebo . | Nemohou na mapu umístit ani . | Jsou přitahováni k nebo umístěným na mapě. Dokud je pro ně stalker viditelný, zůstává jeho umístěn na poli, na němž se tento stalker nachází. | | |
| **Útoky a cíle** | Smějí přímo útočit a cílit jen na nepřátele. | Akce na kartách společníků určují možné cíle. | Smějí cílit na stalkery a na nepřátele z jiného týmu. Na kartách společníků je vždy uvedeno, zda se tito společníci mohou stát cílem nepřátel. | | |
| **Stavy** | Mohou utrpět , a nebo získat . | Nemohou utrpět ani získat žádné stavy. | Mohou utrpět a . | | |
| **Smrt** | Smrt způsobí neúspěšné ukončení mise. | Dle pokynů na kartě společníka. Jsou-li ve velkém nebezpečí, obvykle utečou. | Po jejich smrti umístěte na jejich pole 1 a kartonovou figurku vraťte do zásoby nepřátel. | Po jejich smrti vraťte kartonovou figurku do zásoby nepřátel. Neumisťujte . | |
| **Okna** | Považují okna za průchozí hranici, a proto se přes ně mohou pohybovat. Nebrání jim ve viditelnosti ani v dosahu. | Považují okna za neprůchozí terén, a proto se přes ně nemohou pohybovat. Nebrání jim ve viditelnosti ani v dosahu. | Považují okna za průchozí hranici, a proto se přes ně mohou pohybovat. Nebrání jim ve viditelnosti ani v dosahu. | Považují okna za neprůchozí terén, a proto se přes ně nemohou pohybovat. Nebrání jim ve viditelnosti ani v dosahu. | Považují okna za zeď, pokud zároveň nejsou psioniky. |
| **Přerušení pohybu** | Pohyb je přerušen po vstupu na pole s nepřítelem. | | Pohyb je přerušen, pokud nepřítel uvidí možný cíl. Pokud by se měl nepřítel pohnout, ale už vidí na cíl, k pohybu vůbec nedojde. | | |
| **Plně obsazená pole** | Mohou se pohybovat přes plně obsazená pole bez nepřátel. Po ukončení pohybu na plně obsazeném poli odstrčí jednu ze zde přítomných bytostí na sousední pole. | Mohou se pohybovat přes plně obsazená pole bez nepřátel. Nemohou ukončit svůj pohyb na plně obsazeném poli. | Mohou se pohybovat přes plně obsazená pole bez možných cílů a jejich pohyb nemůže být na takových polích přerušen. Nemohou ukončit svůj pohyb na plně obsazeném poli. | | |
| **Anomálie** | Ukončí-li bytost svůj pohyb na poli se symbolem anomálie, nebo je na takové pole umístěna, může aktivovat anomálii a blokovat symboly anomálie. | | | | |
| **Limit bytostí** | Každá bytost obsadí 1 čtverec svého pole. | | | | |

# PŘEHLED SYMBOLŮ

## Kostky:

**Kostky výbavy** – Těmito kostkami hází hráči při mnoha příležitostech a jejich obvyklým zdrojem je účinek karty výbavy. Na stěnách kostek se nachází různý počet symbolů ★ ovlivňujících účinnost hodu.

**Kostky stalkerů** – Těmito kostkami hází hráči obvykle při útocích zbraněmi. Na stěnách kostek se vedle ★ nacházejí i symboly , které se uplatňují při vyhodnocení dodatečných účinků.

**Kostka anomálie** – Touto kostkou hází hráči při interakci s anomáliemi. Na jejích stěnách se nachází symboly anomálie v počtu: 1× , 2× , 3× , 4× .

**Úspěch** – Symbol na stěně nebo ovlivňující úspěšnost akce.

**Maska** – Symbol na stěně potřebný pro uplatnění některých dodatečných účinků při útoku zbraní.

/ / / **Symbol anomálie** – Tyto symboly odkazují k výsledku hodu nebo k symbolům na průhledném překryvném dílku anomálie.

**Přesná střelba** – Symbol na jedné stěně . Při útoku na nepřítele, který je v účinném dostřelu zbraně, je tento výsledek považován za 4 ★.

## Mapa:

**Radiace** – Objevuje se na mapě, kde představuje úroveň kontaminace jednotlivých polí. Pobyt na těchto polích způsobí zvýšení vaší dávky radiace a ve fázi nepřátel a Zóny vás možná připraví i o BZ.

**Spouštěč** – Karty s tímto symbolem obsahují účinek, který je vyhodnocen po vstupu bytosti na určené pole.

**Okno** – Účinky s tímto symbolem odkazují na okna nebo na jejich sousední pole.

**Krytí** – Objevuje se na mapě, kde představuje různé prvky, které mohou bytosti využít ke krytí a ke zlepšení svých šancí na přežití. Každý bod snižuje způsobené útoky nepřátel a ★ dosažené stalkery o 1.

**Vodní pole** – Představuje vodní pole, na která bytosti nemohou vstupovat ani jimi procházet. Nebrání jim však ve viditelnosti ani v dosahu.

## Žetony:

**Artefakt** – Jedinečné předměty s působivými schopnostmi, obvykle ukryté v anomáliích.

**Kořist** – Nejrůznější výbava rozptýlená po celé Zóně. Stalkeři ji mohou sebrat.

**Neznámý nepřítel** – Představuje nepřátele, kteří se na mapě mohou objevit v průběhu mise.

/ / / / / **Neznámý nepřítel** – Konkrétní lícové strany žetonů . Tyto symboly se používají při přípravě mise.

/ **Vstup na ztracené území** – Označuje pole, z něhož lze přejít z mapy mise na ztracené území a zpět.

**Šroub** – Šrouby se hojně objevují po celé Zóně. Mohou být použity jako vějičky nebo k vytvoření bezpečných průchodů anomáliemi.

**Soustředění** – Pozitivní stav, jehož žeton smíte odhodit při útoku, obraně nebo hodu na aktivaci anomálie a zopakovat hod libovolným počtem vybraných kostek.

**Potlačení** – Negativní stav omezující akce bytosti.

**Zranitelnost** – Negativní stav zhoršující následky útoku proti bytosti.

**Špatná viditelnost** – Tento žeton se umisťuje na mapu, kde brání viditelnosti. Žádná bytost nevidí na pole/skrz pole/z pole s tímto žetonem.

**Nízká úroveň hluku** – Zvuky a další známky vaší přítomnosti, které nutně neznamenají pozornost nepřátel. Karty aktivace nepřátel jsou znázorněním snahy nepřátel pokrýt různé oblasti mapy a někdy dokonce ignorují žetony umístěné stalkery.

**Vysoká úroveň hluku** – Zvuky a další známky vaší přítomnosti, které nepřátelé budou sledovat. Karty aktivace nepřátel jsou znázorněním snahy nepřátel zkontrolovat všechny zdroje a vypátrat přítomné stalkery.

## Nepřátelé:

**Banda** – Nejběžnější a nejpočetnější nepřátelé, s nimiž se dokážete snadno vypořádat. Na mapě se ale budou objevovat znovu a znovu.

**Elitní** – Drsní a tvrdí. Jejich počet je omezený a totéž obvykle platí i pro jejich výskyt na mapě.

**Boss** – Velmi vzácní a nebezpeční nepřátelé. Někdy je moudřejší nechat je na pokoji, pokud jste však donuceni k boji, raději si připravte dobrý plán.

/ / / – Tyto symboly odkazují k nepříteli/nepřátelům příslušné barvy.

**Všichni nepřátelé** – Tento symbol znamená všechny nepřátele (dokonce i nepřátele bez žetonu nepřátelského týmu).

/ / / / / / / / **Nepřátelský tým a jeho barva** – Barvy odlišují chování nepřátel (založené na kartách aktivace nepřátel). Líc s hodnotou „1" a rub s hodnotou „2" určují tým, k němuž nepřítel patří.

**Pohyb** – Základní hodnota pohybu nepřítele.

**BZ nepřítele** – Maximální počet BZ nepřítele.

**Ztráta BZ nepřítele** – Žetony umisťované k nepříteli, snižující jeho BZ. Nepřítel zemře, když počet jeho BZ klesne na 0.

**Zranění** – Síla nepřátelského útoku.

## Ostatní:

**Běžná akce** – Při provádění těchto akcí musíte posunout svůj žeton tahu o jedno pole dolů. Ve svém tahu můžete obvykle provést dvě běžné akce.

**Volná akce** – Neomezené akce, které můžete provést v libovolném počtu.

/ / **Dodatečné pravidlo** – Dodatečná pravidla, která vylepšují konkrétní akce, nebo poskytují trvalé pasivní schopnosti.

**Univerzální ukazatel/střelivo** – Některé účinky využívají univerzální ukazatele. Ve spojení se zbraní vždy představují střelivo.

**Počet stalkerů** – Číselná hodnota odpovídající počtu stalkerů ve hře.

– Představuje radioaktivní záření artefaktů. Ve fázi nepřátel a Zóny musíte zvýšit svou dávku radiace, aby odpovídala nejvyšší hodnotě vámi používaných artefaktů (pokud je vaše dávka radiace nižší).

/ / **Střelivo do pistole/pušky/brokovnice** – Různé druhy zbraní a zásobníků, které se do nich používají.

**Speciální střelivo** – Do některých prapodivných zbraní je potřeba nabít speciální střelivo, které se na území Zóny vyskytuje jen velmi vzácně.

**Kupony** – Platidlo na území Zóny.

# PŘEHLED KARTONOVÝCH FIGUREK

## NEPŘÁTELÉ

*Názvy některých kartonových figurek se liší od názvů karet nepřátel, jež představují.

6 snorků

6 tarbíků

5 psů

4 klíšťata

2 kontroléři

2 upíři

2 lezci

1 chiméra

1 pseudoobr

1 poltergeist

1 Izlom

8 zombií

4 vojenští nepřátelé
(žoldák, Monoliťan)

1 rohatec

2 nepřátelé v exoskeletu
(Dalik)

8 banditů – 3 s brokovnicí,
3 s puškou, 2 s kulometem
(Není-li ve scénáři uvedeno jinak,
může všech 8 figurek představovat
nepřítele se stejnou vlastností.)

## ANOMÁLIE

*Kartonové figurky anomálií odpovídají jejich vlastnostem, ne názvům.

3 elektrické
(Elektro, Tesla)

3 ohnivé
(Hořák, Kometa, Práskač)

3 chemické
(Bublina, Koktejl)

3 gravitační I
(Kolotoč, Pružina)

2 gravitační II
(Magnet)

3 gravitační III
(Břitva)

1 unikátní
(Mrazák, Falešné zrcadlo)

2 prostorové
(Brána)

## PŘEKRYVNÉ DÍLKY ANOMÁLIÍ

*Překryvné dílky anomálií jsou obvykle spojeny s vlastností anomálie, herní účinek však někdy může vyžadovat umístění konkrétního dílku.

1 unikátní (98)

3 ohnivé (2, 9, 10)

3 chemické (1, 4, 12)

3 gravitační (3, 5, 8)

3 elektrické (6, 7, 11)

# REJSTŘÍK


Akce ..... 19
Aktivní událost ..... 18
Anomálie ..... 36
Anomálie, aktivace ..... 36
Anomálie, blokování symbolů ..... 37
Anomálie, kartonové figurky ..... 42
Anomálie, kostka ..... 36
Anomálie, neaktivní ..... 36
Anomálie, ohnisko ..... 36
Anomálie, překryvný dílek ..... 36, 42
Artefakt, karta ..... 25
Artefakt, schránka ..... 24, 25
Artefakt, základní dávka radiace ..... 25, 35
Artefakt, získání ..... 37
Artefakt, žeton ..... 17
Batoh ..... 25
Budova ..... 13
Bytosti ..... 12, 40
Bytosti, srovnávací přehled ..... 40
BZ (body zdraví), nepřátelé ..... 31
BZ (body zdraví), stalkeři ..... 31
Cílení ..... 30
Detektor ..... 24, 37
Díly mapy ..... 11, 12
Dodatečná pravidla ..... 21
Doplňková výstroj, karta ..... 24
Doplňková výzbroj, karta ..... 26
Dosah ..... 14
Dveře ..... 12
Fáze hráčů ..... 19
Fáze nepřátel a Zóny ..... 30
Fáze události ..... 18
Geigerův počítač ..... 13, 22, 35
Herní kolo, průběh ..... 18
Herní komponenty, omezení ..... 6
Hluk ..... 20, 22, 30
Hluk, snížení úrovně ..... 22, 35
Kampaň ..... 6
Kampaň, pořadač ..... 7, 8
Kapsy ..... 25
Karty ovládání ..... 4
Karty poznámek ..... 16
Karty prostředí ..... 16
Karty prostředí, odhození ..... 16
Karty prostředí, odstranění ..... 16
Karty prostředí, otočení ..... 16
Karty prostředí, vyložené na mapě ..... 16
Kniha setkání ..... 8
Konec kola, účinky ..... 18, 35
Konec stalkerova tahu ..... 19
Kontakt ..... 9
Kořist, žeton ..... 17
Krytí ..... 13
Kupony ..... 4, 9
Léčení ..... 23
Masky ..... 27
Mise ..... 18
Mise, cíl ..... 18
Mise, doslov ..... 10
Mise, krabičky ..... 5
Mise, mapa ..... 12
Mise, Průvodce misemi ..... 10
Mise, příprava ..... 10
Mise, úvod ..... 10
Místnost ..... 13
Nákup ..... 9
Nabití zbraně, základní akce ..... 20
Nejbližší objekt ..... 14
Nejkratší cesta ..... 14
Neprůchozí terén ..... 12
Nepřátelé ..... 31
Nepřátelé, aktivace ..... 30
Nepřátelé, banda ..... 31
Nepřátelé, boss ..... 31
Nepřátelé, části těla ..... 31
Nepřátelé, člověk ..... 31
Nepřátelé, elitní ..... 31
Nepřátelé, kartonové figurky ..... 42
Nepřátelé, mutant ..... 31
Nepřátelé, otočení čelem ..... 34
Nepřátelé, pravidla pohybu ..... 32
Nepřátelé, psionik ..... 31
Nepřátelé, reakce ..... 34
Nepřátelé, útok ..... 33
Nepřátelé, vlastnosti ..... 31
Nepřátelé, zásoba ..... 28
Nepřátelé, zranění ..... 28
Nepřátelé, žetony týmů ..... 31
Neznámý nepřítel ..... 17
Nůž, základní akce ..... 21
Obezřetný pohyb, základní akce ..... 20
Obchodníci ..... 9
Obrana ..... 24, 33
Odstrčení ..... 20
Ochranný oděv ..... 24
Okamžité účinky ..... 18
Okno ..... 12
Opakování hodu kostkami ..... 27, 29
Otočení ..... 32
Označení lokalit ..... 8
Pasování ..... 19
Past, žetony ..... 5
PDA (hráčská deska) ..... 23
Pohyb, základní akce ..... 20
Pohyb, přerušení, nepřátelé ..... 32
Pohyb, přerušení, stalkeři ..... 20
Pole ..... 12
Pole, hranice ..... 12
Pole, plně obsazené ..... 12, 17, 20, 32
Pole, velikost ..... 12
Prodej ..... 9
Předmět ..... 24
Příběhy ..... 6
Příprava, základní akce ..... 20
Radiace ..... 13
Radiace, dávka ..... 22
Radiace, působení ..... 35
Radiace, kritická dávka ..... 22
Rozptyl, účinek ..... 28
Samolepky ..... 8
Samotáři ..... 9
Sebrání, základní akce ..... 20
Skrýš ..... 9
Smrt, nepřátelé ..... 28
Smrt, stalkeři ..... 29
Sousední ..... 12
Soustředění ..... 29
Společník ..... 9, 40
Spouštěče ..... 20, 21
Stalkeři ..... 23
Stalkeři, kostky ..... 5, 23
Stalkeři, pravidla pohybu ..... 20
Stalkeři, počet ve hře ..... 6, 18, 30
Stavy, žetony ..... 29
Střelba ..... 23, 27
Střelivo ..... 26
Šroub ..... 17
Šrouby a matice, základní akce ..... 21
Tah ..... 19
Události, balíček ..... 18
Události, karty ..... 18
Události, hlavní ..... 18
Události, náhodné ..... 18
Účinný dostřel ..... 26
Úroveň ..... 25
Útok na několik nepřátel najednou ..... 27
Útok nepřátel, postup ..... 33
Útok stalkera, postup ..... 27
Varianta pro sólového stalkera ..... 38
Vážné zranění ..... 29
Vedoucí stalker ..... 24
Vějička, základní akce ..... 20
Viditelnost ..... 15
Viditelnost, špatná ..... 17
Vodní pole ..... 12
Všichni nepřátelé ..... 30
Výbava, karty ..... 24
Výbava, kostky ..... 5
Výbava, získání karty ..... 25
Výpad ..... 33
Zakázky ..... 9
Základní akce ..... 20
Zásobníky ..... 26
Zbraň ..... 26
Zeď ..... 12
Zlatá pravidla ..... 6
Zóna, mapa ..... 8
Zóna, Průzkum Zóny ..... 8
Zóna, Přesun Zónou ..... 8
Zranění, těžké ..... 28
Zranitelnost ..... 29
Ztracená území ..... 39
Žetony na mapě mise ..... 17
Žetony tahu ..... 19
Žetony tahu, s ukazateli ..... 19

# KRÁTKÝ PŘEHLED PRAVIDEL

## RADIACE

Po posunutí žetonu tahu (obvykle po provedení ) zvyšte svou dávku radiace o tolik, kolik činí nejvyšší hodnota ze všech polí, na nichž se váš stalker v průběhu právě dokončené akce nacházel. Tuto hodnotu můžete snížit modifikátorem radiace jeho ochranného oděvu.

## PŮSOBENÍ RADIACE

Ve fázi nepřátel a Zóny a pokaždé, když vám hra vydá příslušný pokyn, vás mohou postihnout následky působení radiace. Při vyhodnocení působení radiace ověřte na svém Geigerově počítači aktuální hodnotu dávky radiace. Jste-li ve žlutém, oranžovém, červeném nebo černém spektru, hoďte stanoveným počtem a poté ztraťte tolik BZ, kolik vám padlo symbolů ★.

0-3: zelené spektrum – žádné kostky.

4-7: žluté spektrum – 1 .

8-11: oranžové spektrum – 2 .

12-15: červené spektrum – 3 .

16: černé spektrum – 4 .

## HLUK

Dokud máte na mapě svůj , žádný účinek nemůže umístit zároveň váš .

Dokud je stalker pro nepřítele viditelný, jeho zůstává umístěn na poli, na němž se nachází. Tento nemůže být žádným účinkem umístěn ani přesunut a jeho úroveň nemůže být snížena.

Pokud projdete při pohybu polem, které je pro nepřátele viditelné, umístěte svůj na první následující pole, na něž při svém pohybu vstoupíte a na které už nepřátelé nevidí.

Ukončíte-li pohyb a váš není dosud umístěn na mapě mise, umístěte nebo přemístěte svůj na pole, kde jste pohyb ukončili.

**Snížení úrovně hluku**

Některé účinky snižují úroveň hluku. V případě snížení otočte žeton na stranu , v případě snížení vraťte žeton na svou desku PDA.

## AKTIVACE ANOMÁLIE

Poté, co bytost ukončí svůj pohyb, a pokud během tohoto pohybu vstoupila na pole se symbolem anomálie, opustila jej, nebo prošla jedním či několika takto označenými poli, hoďte . Shoduje-li se výsledek hodu se symboly na kterémkoli ze zmíněných polí, vyhodnoťte účinek aktivace této anomálie.

## PRAVIDLA POHYBU STALKERA

Pohyb může být různého druhu a může pocházet z různých zdrojů. Bez ohledu na zdroj se však pohyb všech stalkerů řídí následujícími pravidly:

Při pohybu o X polí jednoduše svým stalkerem pohněte X-krát na sousední pole. Pole oddělená neprůchozím terénem nebo zdí nejsou považována za sousední.

Vstoupíte-li na pole s nepřítelem, váš pohyb je přerušen a vy jej musíte okamžitě ukončit.

Pokud ukončíte svůj pohyb na plně obsazeném poli, odstrčte jednu ze zde přítomných bytostí (přednost mají stalkeři) na sousední pole (pokud možno na pole, z něhož jste na obsazené pole vstoupili). Nedokážete-li odstrčit žádnou bytost a vytvořit si tak místo pro sebe, nesmíte pohyb na plně obsazeném poli ukončit.

Jestliže se pohnete pryč z pole s nepřítelem, otočte jeho kartonovou figurku tak, aby stál čelem k sousednímu poli, na něž jste se pohnuli.

## VLASTNOSTI NEPŘÁTEL

S vlastnostmi nepřátel jsou spojena některá dodatečná pravidla:

**Člověk**

- Považuje okno za průchozí hranici.
- Po jeho smrti umístěte na jeho pole 1 .
- Obvykle má dlouhý dohled dopředu, krátký do stran a žádný dozadu.
- Zvláštní schopnost mu obvykle umožňuje ustoupit do bezpečí.

**Psionik**

- Považuje okno za neprůchozí terén.
- Po jeho smrti neumisťujte .
- Obvykle má dlouhý dohled ve všech směrech.

**Mutant**

- Není-li psionik, považuje okno za zeď.
- Po jeho smrti neumisťujte .
- Obvykle nemá dlouhý dohled, ale vždy má dohled dozadu alespoň 1.

## STALKERŮV ÚTOK

Při provedení útoku postupujte v souladu s následujícími kroky:

1. Vyberte si útočnou akci a platný cíl.
2. Pokud je váš útok , nezapomeňte posunout žeton tahu, a je-li třeba, spotřebujte příslušné střelivo .
3. Umístěte náležitý žeton hluku.
4. Zacilte svůj útok na část těla.
5. Hoďte kostkami.
6. Máte-li k dispozici nebo schopnosti, které vám umožňují opakovat hod kostkami, smíte je nyní použít. Každá možnost pro opakování hodu kostkami musí pocházet z jiného zdroje.
7. Vyhodnoťte výsledky hodu kostkami:
   - Utraťte za vyhodnocení dodatečných účinků.
   - Spočítejte výsledky ★ a součet porovnejte s přehledem podmínek zásahu vámi cílené části těla. Vyhodnoťte účinek odpovídající nejvyšší hodnotě, které se vám podařilo dosáhnout.
   - Jestliže zásah způsobí lehké nebo těžké zranění, doberte kartu zranění nepřítele a vyhodnoťte odpovídající účinky.
   - Pokud se vám nepodařilo dosáhnout žádné ze stanovených hodnot, váš útok je neúspěšný.
   - Máte-li stále neutracené výsledky , máte nyní poslední příležitost k jejich utracení a uplatnění dodatečných účinků.
8. Jestliže jste nepřítele nezabili, otočte jeho kartonovou figurku tak, aby stála čelem k vašemu stalkerovi.

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!